昭和63年6月1日発行(毎月1回1日発行)第3巻第6号通巻21号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本
VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト

月刊 GAMEST

やったぜ3周目(年)突入記念号

よくぞ持ちました!! 大感謝プレゼント ゲーメストバインダー100名

やっぱ相手次第だ
燃えちゃうぜ

最良パターンを見つけろ
グラディウスII

図面師ついに発狂か!?
究極タイガー
1000万点突破攻略

読者参加で攻略パワーアップ
ニンジャウォーリアーズ

超マニア向け講座
グラディウス

ニューゲームオールスターズ
セガだね 宇宙規模で爆発だ
体感ゲーム第8弾!
ギャラクシーフォース
プレイヤー泣かせのおもしろネタ!
ベラボーマン

- F-1ドリーム
- ファイティングサッカー
- ホットロッド
- 航空騎兵物語
- 熱闘雀士
- レイメイズ
- 火激

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10
帰ってきた[illegible]雑君先生
ゲーパロコミック

1988 6
定価480円

列島縦断

熱局雀士™

東日本編



麻雀女王を追え!

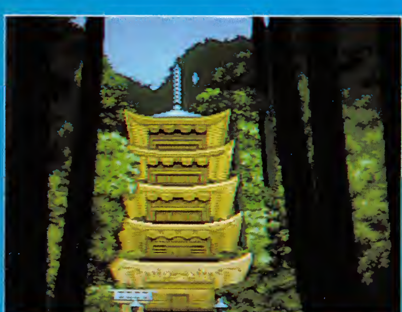
アイテムを利用せよ

	スタミナドリンク「ツキツモールC」 ツモが良くなる
	御 払 棒 リーチ後上り易くなる
	手　　錠 配牌が良くなる
	御 守 り 相手に振り込み難くなる
	三色ダンゴ 配牌が良くなる(順子目がふえる)
	手　　袋 ツモが少し良くなる
	ワラ人形 相手の配牌が悪くなる
	印　　籠 相手が振り込み易くなる
	3D-メガネ 次の対戦1回のみ透視ができる
	ニコチャンバッヂ 配牌が良くなる(対子目がふえる)
	指　　輪 ？ ？ ？ ？ ？
	電　　卓 相手が必ずリーチをかける
	ドカヘル ドラ牌がつき易い
	ウ チ ワ 裏ドラがつき易い





札幌で誘拐された彼女を
追って東日本を縦断。
勝負は麻雀。
アイテムを利用して
激戦を乗り切れ、
目指すは東京。
麻雀女王を倒し
感動のエンディングへ。



© 1988 V-SYSTEM

ビデオシステム株式会社
〒604京都市中京区河原町二条上ル西側[illegible]ビル2F TEL 075-211-0277/FAX 075-211-0279

待ちに待った、体感ゲーム第8弾！

SEGA®

GALAXY FORCE

ギャラクシーフォース



超快感
征服できるのは大銀河！

GALAXY FORCE STORY

全身がうねる、興奮が回転する

銀河系A王国を構成する惑星群は、超自然生物体に覆われた星や、荒涼とした砂漠地帯が続く星、そして人工の機械惑星など、さまざまな環境を持っている。その星々を邪悪な敵が占拠し、それぞれに基地を構えているらしい。幻想的な宇宙空間を自在に飛行して、迫力の敵要塞を破壊しろ。

大銀河飛行体感ゲーム
“ギャラクシーフォース”

プレイヤーシップの動きに合せて、素早く反応する画面とマルチウエービング機構。そして、宇宙空間や要塞内を飛び回るリアルな飛行感覚。“ギャラクシーフォース”は、リアルタイムで銀河を体験できる3-Dスペースシューティング体感ゲーム。つまり、このゲームに挑戦した者だけが、未知なる宇宙を感じることができる初めての体感ゲームなのである。



ギャラクシーフォース
(スーパーデラックスタイプ)



迫力のゲームシーンを252ピースで再現！

エキサイティングパズル
各1,500円(252ピース)

ゲームセンターで人気を独占しているセガのゲーム。そのハイライトシーンがなんとジグソーパズルで新登場です。息を飲む迫力のシーンが、いつでもパズルで楽しめます。君も「エキサイティングパズル」に挑戦しよう。●アフターバーナーII(2タイプ)●サンダーブレード●スーパーハングオン●アウトラン●スペースハリアーの6種類！

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1−2−12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部) 電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3−2−34 〒062 電話011(841)0248(代　表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2−5−3 〒561 電話 06(334)5331(代　表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代　表)

ゲーム



ーフォース

©セガ


筐体全体の写真。月面着陸船みたい。

第四帝国を破壊し宇宙秩序を回復せよ

殺戮と破壊を繰り返し、銀河系全体に勢力を拡大しようとしている「第四帝国」という謎の軍団があった。第四帝国はいくつもの惑星を滅亡に追いやりながら、その魔の手をジェノス恒星系にまで伸ばしてきた。

ジェノス恒星系には多くの美しい惑星が存在していたが、第四帝国軍の侵略によって荒廃の一途をたどっていった。


画面の左側から乗り込みます。

しかし、第四帝国の真の目的は単なる破壊だけではなかった。実は第四帝国の真の目的とは、このジェノス恒星系全体を一つの巨大な要塞と化すこと、すなわちここに第四帝国の新たな本拠地を作り上げるということだったのである。

宇宙の秩序を守るため各恒星系が連合して結成した宇宙連邦は、いち早く第四帝国の真の目的を察知した。そこで宇宙連邦は強大になりつつある第四帝国の破壊とジェノス恒星系の人々の求出のため、急きょ「GALAXY FORCE」を組織し、発動させた……。


スモークとライトで効果満点。


筐体が向こう側に傾むいたところ。



苛烈な闘いの中ファンタジックな世界が広がる

さあ、遂に待ちに待ったセガの体感ゲーム第8弾のゲームが出た。「GALAXY FORCE」だ。今度の内容はかつてブームを呼んだスペースオペラの名作映画、スターウォーズをイメージして作られている。宇宙的でファンタジックな画面が3Dスクロールして迫ってくるぞ。

まず目を引くのは筐体の大きさとその動きだ。あのタイトーのミッドナイトランディングより大きいだろう。筐体の形はほとんど円型で、回転の動き＋上下の傾きが加わる。

動きをくわしく説明すると、左右に各335度、計670度回転する。つまり、一番右に回った所から左側に回りはじめると、最高でほとんど2回転してしまうのだ。これはなかなかすごい。

またそれに加えて、2方向

※画面は開発中のものです。

超ド迫力!! 3Dシューティング

ギャラクシ

セガ体感ゲーム第8弾!!
過去のゲームのすべてをしのぐ
超リアルグラフィックゲームだ!!

に15度傾く。これらの動き方は操縦桿の操作に敏感に反応する。それでも回転のスピードが速すぎるということはないので実際に見ているとすごい動きだが、やってみると気分が悪くなるというほどでもない。この点はよく考えられているんじゃないかな。



これがスロットル。



スタートボタンとヘッドホン端子



コントロール部分。操縦桿が右側にある。

操作方法はスペハリ、ABIIで馴れろ

操作方法は操縦桿とスロットルで行う。ここまではアフターバーナーと同じようなのだが、操縦桿の位置がちょっと違う。自分の右側にあるのだ。だから、両手で持つのではなく、右手だけで操作することになる。スロットルはスロー、ファストのスピード調整ができて左手で操作する。

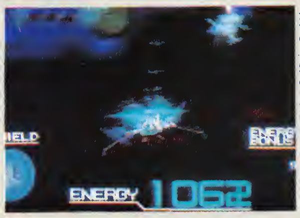
マイシップの性能はショット、誘導ミサイルの2つが撃てる。取材段階ではショットもミサイルも弾数に限りはなかった。

注意しなければならないのは自機(マイシップ)の慣性のついた動きだ。かなり慣性がついているので、大きく操縦桿を動かしすぎるとぶつかってしまうことにもなりかねない。スペースハリアー、サンダーセプターに慣れていない人だときついかもしれない。

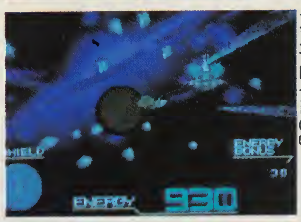
マイシップは初めにエネルギーとシールドを持っている。エネルギーは時間とともにどんどん減っていく。だから速く進めば進むほどエネルギーが余るわけだ。エネルギー制



基地から発進だ。



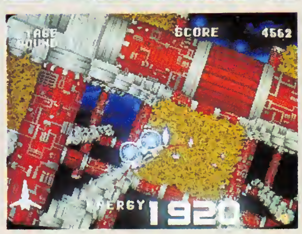
始めは宇宙空間だ。



アステロイドの中



敵機が高速で飛来する。



宇宙ステーションの中。



惑星が近づいてくる。



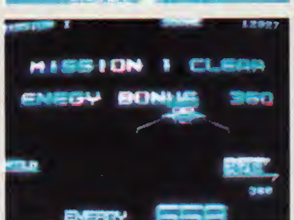
まん中の通路に入ろう。



要塞の内部。



内部は入り組んでいる。

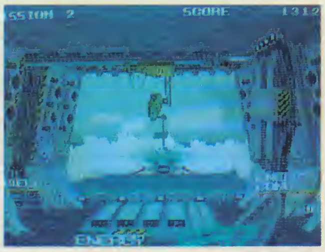


1面のクリアだ。

のゲームだから残機がなく、1回エネルギーがなくなってしまうとゲームオーバーになるぞ。
エネルギーは面をクリアするとヒット数がエネルギーになって加算される。エネルギーは残りエネルギーにどんどん加えていくから、うまくなればなるほど先に進めるようになる。
シールドは初めに持っているもので、一定のダメージに耐えられる。でも、一定以上ダメージをくらってしまうとシールドがなくなってダメージの分だけエネルギーが減ってしまう。取材段階では、1回なくなったシールドは復活しなかった。

ステージ構成
——ド迫力でせまってくるぞ 第四帝国支配下の惑星群

1面…アステロイド
まずスタートすると宇宙空間に放り出される。ジャングルジム（なんちゅう表現だ）のような宇宙ステーションにぶつからないように抜けていかなければならない。
敵機は後から多く出現して誘導ミサイルを撃ってくる。なかなかよけるのが難しい。
また、アステロイドに入ってしまうと小さな隕石が多くて、ショットがなかなか通らないようだ。
そのまま進むと惑星の中に入っていき、通路を進むと1面クリアになる。ここらへんの内容は、取材時点と実際に発売されたものとはかなり変わりそう。


2面のスタート時。


2面は緑の惑星だ。


下から来る巨大ミサイル。

2面…緑の惑星
雲や木が障害物になっているステージだ。途中でクラゲのような敵や地上に設置されているミサイルがいきなり上に飛び上がってくる。

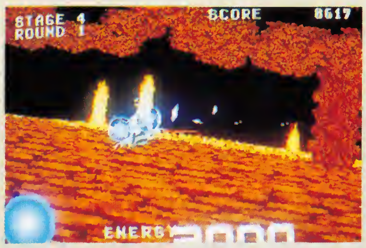
3面…砂の惑星
砂の中に潜っているカニの様な敵がなかなか面白いキャラクターだ。空中に浮んでいる土星のように輪を持った惑星が幻想的な雰囲気を出している。

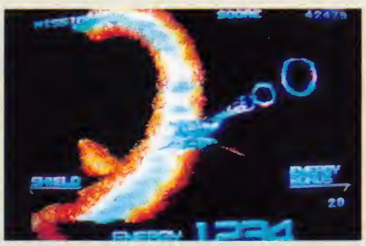
4面…炎の惑星
とにかくすごいのが初めの炎だ。吹き上がってくるのだが、渦を巻いてらせん状に伸びてくるのだ。それが3Dで迫ってくるのだ。
それを過ぎると、火の柱が立っている。かつてのスターウォーズの塔のシーンを連想させる。
今回はここまでだが、まだ内容も発売までにパワーUPすると思う。そうすれば、グラフィックと筐体の動きがすごいだけに、プレイヤーに強烈にアピールすることは間違いない。
しかし、1プレイ300円、2プレイ500円という今までにない高い価格設定はセガ側のこのゲームにかける強い自信と自負のあらわれと思われるが、プレイヤー側としてはやはり厳しいのだ。
そこで、このゲームを設置する店によって、その店の客層によって、あるいは100円、あるいは200円、あるいは300円とさまざまな価格設定がなされることを望みたい。
ともあれ、ギャラクシーフォースが大ヒット間違いなしのゲームであることは確かだ。期待してほしい。
（ぜんじ）

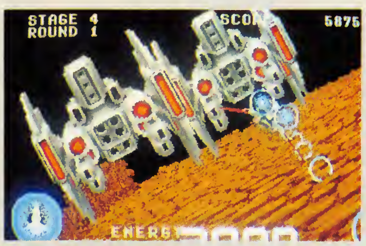

発進前のシーンがなかなかかっこいい。


3面は砂の惑星。輪のある星がまぶしい。


敵機も強くなっている。

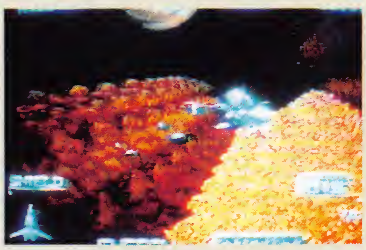

火柱が吹き上がってくる。


渦を巻いて吹き上げる炎。


4面のボスか!?


炎が3Dで近づいてくる。


炎の面の敵の基地。


溶岩の中の細い通路を進んでいく。


4面の最後はこれからだ。

'80年代最大のヒーローはこれだ!!

中村クンこと 超絶倫人ベラボーマン



爆田博士 今でこそ髪が多いが、実は若ハゲだったのだ。眼鏡は30歳から愛用し、10歳からヒゲ有。







このゲームはマニア向き、だから…なんていう意見も一部にあるようだけど、プレイしてみた限り文句なしにおもしろい。誰がやってもおもしろい。しかも後の面にいく程おもしろさが多様になって深まるのだ。そこの兄さん、やってみな。ベラボーマン。











タイトル。某ゲームに似てる。



ベラボーマン 銀の力により完成する保護膜は、耐熱水衝性に優れている。彼自身の筋肉・細胞も変化。

©㈱ナムコ

開発者・中潟氏のマジメなメッセージ



「このやろー」とエキサイトすると、自然とボタンをぶったたいている自分に気付きました。これが今回の強くたたけばビョーンと伸びる、ベラボーボタン開発のきっかけになったわけです。1レバー2ボタンという限られた条件下で大がかりなメカに頼ることなく新しい遊びを追求しようと思いました。正式な名称は、タッチレスポンススイッチと言います。これを使いこなせるか否かが、対爆田軍団との戦いの大きなカギになります。ああだこうだ言う前にとにかく一度ボタンをぶったたいてみて下さい。ジーンと手に伝わる快いシビレが、ベラボーと同化するはずです。

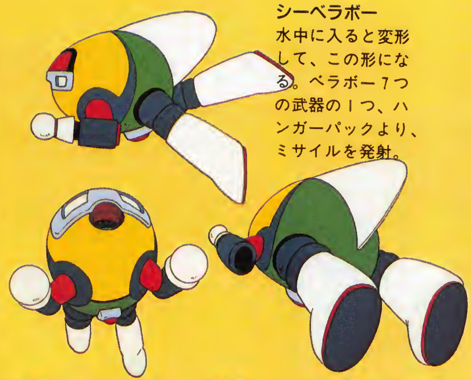
昨年のAMショー、今年のAOUショーと引き続き出展された「超絶倫人ベラボーマン」。

あの中潟さん率いる「源平プロダクション」の作品であり、ベラボーマンの為に作られた（あたりまえ）ベラボーボタンといい、話題がつきない。

内容もバッチリ!! 数々のギャグでも笑わしてくれるぞ。



ワイバン
2種あり、1種は弾を出す。



シーベラボー
水中に入ると変形して、この形になる。ベラボー7つの武器の1つ、ハンガーパックより、ミサイルを発射。

基本ルール

バイタリティ制だぞ

基本的なルールは、一定地点まで行きボスキャラを倒せば面クリア。

ベラボーマンはバイタリティ制で、体当たりや敵の攻撃によってダメージを受ける。バイタリティが無くなるとゲームオーバー。

同じ面でねばっていると、しっかり永久パターン防止キャラが出てきます。

面クリアすると福引をした回数分オニギリがもらえます(例外あり)。1回も福引をしてないとおこられます。

基本操作

ベラボースイッチ採用

ベラボーマンは、8方向レバー2ボタンで操作する。しかし、レバー、とボタンの組み合わせでいろいろな攻撃ができるので紹介しよう。

まずはベラボーマンの移動だが、レバーを左右及び斜め上に入れると、始めは歩いているが、そのうちダッシュするようになる。

次に、レバーを下に入れるとしゃがむ。(このしゃがみ方がなんともいえない。)

次に、斜め下はほふく前進。歩きと同じスピードで、狭い所も通れる。

ニュートラルと上は直立姿勢。

以上が普通の状態。次はジャンプ(右ボタン)に移ろう。

直立姿勢の時は垂直にジャンプ。ボタンを叩く強さによって高さが3段階に変わる。レバーを入れた場合はその入れた方向にジャンプする。ジャンプ中にレバーを左右に入れるとその方向に動いてくれる。源平討魔伝といっしょだ。また、ジャンプ中に下に入れると通常より速く着地する。下に入れてジャンプボタンを押してもジャンプしない。

今度は攻撃(左ボタン)だ。レバーがニュートラルならパンチ。上ならキック。下なら頭突き。いずれもボタンの叩く強さで、それぞれの長さが3段階に変わる。ベラボーマンが移動中に攻撃すると、レバーの高さ(上中下)に応じてキック・パンチ・頭突きを出す。

次にジャンプ中の攻撃だ。垂直ジャンプの場合、大ジャンプならキック。小ジャンプならパンチが飛ぶ。立って移動中なら、攻撃ボタンの叩く強さによってパンチとキックを出す。

以上で基本操作は終り。やはり、普通のキックと頭突きを多用した方がいいようです(使いやすい)。

基本操作表

レバー　左ボタン(攻撃)　右ボタン(ジャンプ)



右　OFF　強

右のボタンをぶったたくのだ。大ジャンプだ!!



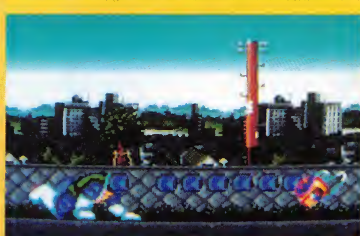
ニュートラル　ON　OFF

左のボタンでパンチするのだ。



右　OFF　弱

こちらは小ジャンプ。



下　ON　OFF

おおっとレバーを下げてアタック!



右　ON　強

ジャンプしながらキックもできる。



上　ON　OFF

次はキック。レバーを上げて左のボタンだ。



下　OFF　OFF

しゃがみ。決してラーメン食べたいなと考えている訳ではない。



右下　OFF　OFF

ほふく前進。

★左ボタン(攻撃)はすべて強。



アルファ星人
彼は味方だ。1面で操作を教えてくれる。



ツイン=スキュレーン
首に各5発、体部2発でトドメだ。上下に動き、ミサイルを使え!



ゾルダン
盾で自分を守り、1発当てると弾を投げつけてくる。



ベンジャミン・大久保彦佐衛門
空中で踊りながら手裏剣を投げてくる。2・3人で攻撃されるとツライ。



モケラ
少し固いザコだ。頭部ミサイルになっている。



カラス天狗



カラクリ君

虚無僧君

あるある、たっぷりあるぞ

アイテム



⇧新幹線。取ればゴールまでワープ。



⇩貫通拳。大ジャンプで取れ!!



⇦不思議な抽選機みたいな奴。当りかスカか?

ベラボーマンにはアイテムがかなりあります。その一部を紹介しましょう。

☆貫通拳…げんこつが目じるし。小型の敵は貫通し、耐久力のある敵も一度にかなりのダメージを与えられます。

☆波動弾…貫通拳より威力がある飛び道具。原子核のモデルみたいなのが目じるし。

☆新幹線…面クリアになる。

☆無敵…20秒だけ。体当たりで敵にダメージは与えられない。ドリンクが目じるし。

☆オニギリ…バイタリティが3目盛りアップする。

☆ラーメン…バイタリティが8目盛りアップする。

それぞれのアイテムは「福」の文字を集めて福引をする(抽選箱の化物が出てくれる)か、一定の場所にあります。ただし、一定時間たつと消えてしまいます。

ちなみに「スカ」もあります(点数が入る)。

メインステージは3種類

面構成

ベラボーマンは「町内」に「海底」、さらに「忍者屋敷」の3種類のモードがメインステージになるのだ。

最初はやさしいと感じるかもしれないけど、後の面になるにつれて「強くてイヤな奴だが憎めない」敵が目白押しだあ!!

キッタネー性格の「鉄砲大名」、かなり手強い「ベンジャミン大久保彦左衛門」、やっぱりいました、かの「ブラックベラボーマン」、懐しの「要石」や「鉄球」、義経の再来みたいな奴から、さらには思わず好きになりそうな女の娘まで…おっとここから先は自分で見つけてくれ!!

町内

20年前にタイムスリップしたような町。(中学生の人にはわからない?)まあ、なつかしがる人は年がばれますよと言っておこう。電話ボックスやポストなんか、今じゃ見れないデザインだもんね。

敵のボスはブラックベラボーマン。ベラボーマンと能力は同じだが、攻撃が単調(2面)だった。しかし、高次面に行くとどうなるか…。

海底

ここではシューティング面になっている。攻撃ボタンが前方に発射。ジャンプボタンが斜め下に発射。

シューティングだけあって横の強制スクロール。途中には障害物があり、さわってても大丈夫だけど、画面後ろに押しつぶされるとバイタリティがどんどん減っていく。

ボスは色々いるが、ごく普通のシューティングゲームのボスと同じで、弱点といわれる部分にショットを当てるだけ。

忍者屋敷

忍者屋敷と言われるだけあって仕掛けが多い。中には源平討魔伝で見たような攻撃もある。

ボスは、これまた個性がある。けっこう笑えるが、攻撃は厳しいぞ。

……◇……◇……◇……◇……

発売は5月下旬の予定。ということで、今回は「超絶倫人ベラボーマン」のおもしろさだけを知ってもらえたら充分。次回からは、さらに担当開発陣、源平プロのみなさんを巻き込んで、ベラボーマンのベラボーなおかし味を紹介し、加えて恐怖の攻略までやってしまうぞ。それまで頭突きのように首を長くして待ってくれ。

(山河　悠理)



⇦源平の鉄球が見える。右の敵キャラはうちわを持っている?



⇧右のボタンも押してみてね。しかしどういう変身をとげたのか??



⇧永久パターン防止キャラ。痛い。



⇧ブラックベラボーマン。2人して何やってんの。



⇧忍者屋敷面のボスキャラ。下の敵キャラは貫通拳の威力で一撃。



⇧海底面のボス。某ボスキャラに似ている。









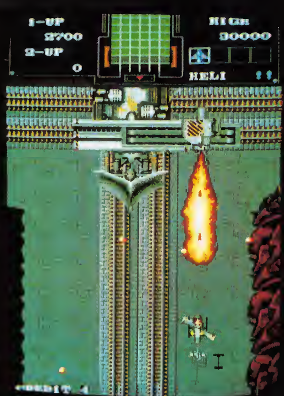
爆田博士も「やらない奴は死刑だ!!」と言ってます。

飛べ！　戦え！　撃破せよ！

航空騎兵物語

襲いかかる侵入者達に今、敢然と立ち向う現代の騎兵部隊。武装ヘリを操作し次々とあらわれる強敵を機銃や特殊兵器を駆使し、破壊進撃せよ

このところ、ユニークなスポーツ物でヒットさせているSNKから、正統派のシューティングゲームが出た（ループレバーではないぞ。このタイプは「ASO」以来なので、シューティングファンはやるしかない。
自機はヘリコプターで、機銃弾を発射しながら進んでいく。途中、パワーアップアイテムを取り、より強力な攻撃をしかけていける。
その他、ナパーム爆撃、炸裂弾、バリヤー攻撃などの特殊兵器アイテムは、最大4個までストック出き、敵を撃退するのに使用できる。
今回は、操作方法とアイテムの紹介を中心にしたが、次号からドンドン紹介していくから楽しみにしてね。
また次号で。（VAX）



●こいつは大道芸野郎か!?



●超大型機はHIT&AWAYで。



●鬼の様な攻撃。さ、寒いっ!!



●死闘は続く…。



●美しいグラフィックだなあ。



●水上での戦闘シーン。



パワーアップアイテム

パワーアップアイテムはすべて機銃ボタンの操作により、発射する事ができる。
各パワーアップアイテムは複合使用ができ、より強力な攻撃力を持つ事ができる。

- P　機銃の破壊力アップ。
- バルカン砲が装着できる。
- L　射程距離がのびる。
- 誘導ミサイルを発射。

特殊兵器アイテム

特殊兵器アイテムを取ると、アイテム表示画面に最大4個まで、それぞれのアイテムをストックする事ができ、特殊兵器使用ボタンの操作でそれらのアイテムを使用できる。

- **ナパーム爆撃**　味方戦闘機がナパーム弾で援護攻撃
- **炸裂弾**　強力な破壊を広範囲にできる
- **バリヤー攻撃**　バリヤーで敵の攻撃をふせぎ逆に攻撃を加える

敵を撃退せよ！

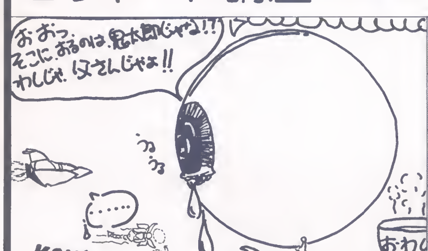
操作方法



© 1988 SNK CORP.

GAMEST No.21　目次　1988.6

CONTENTS



北海道・SHO君

あの雑君保父先生でさえハマッている。おもしろい。ムズイ。雑君センセイの腕なら1周クリアに半年はかかる、って。だとしたらこ

ザックン先生も
ぜっさんざんす

イウスⅡ

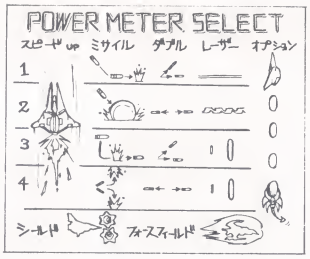
Cコナミ

FISCHER

君ならどれを選ぶ？ パワーアップの選択

4種類の装備の内、どれが一番使えるのかと言う事ですが、今のところ人それぞれの装備でプレイしているといった状況で「このパワーアップが一番」と一概に決めることはできないと思われます。

特に、初心者の人達にはそれぞれのパワーアップの一長一短を見極めるのは困難でしょう。そこでもう一度4種類のパワーアップについて検討してみましょう。（図参照）



まず一番目。いわゆるグラディウスと全く同じ装備になってますね。一番オーソドックスな武器と言えます。但しレーザーに問題があります。グラⅡのレーザーは前作に比べて、敵への当たり判定がかなり小さくなっている為、上下の壁に付いている砲台等を撃つ時、自機を壁のギリギリまで寄せてやらないと、壊せなくなっているのです。

更に、今回のレーザーは押しっぱなしにした時に、1発1発の間隔がわずかに長くなってしまっている（いわゆる弾切れを起こしやすい）のです。まあ、この辺の欠点は慣れてしまえばあまり問題はないんですけど。

次に2番目。サラマンダレーザーとスプレットボムの組み合わせ。最初のうちはこの装備でやった人が多いでしょう。とにかくスプレットボムの威力が強い!! 1発で多数の敵を誘爆させる事が出来るというのは大きい。

更に、この装備の強みは他にもある。それは復活が他の装備に比べてかなり楽に出来るという事です。

具体的な例を上げると、2面のボスやモアイ面の最後などで死んだ場合、他の装備だと復活するのはかなり難しいのに、スプレットボムだと意外と楽に復活ができてしまうのです。欠点をいうと爆風によって敵の弾が見えにくくなる事と、ミサイルが流れない事ぐらいでしょう。とにかく、この装備は初心者から上級者まで幅広く使えるのではないでしょうか。

では3番目のリップルレーザーとフォトントーピドーの装備。リップルレーザーは威力こそ無いが攻撃範囲が広いので、自機の装備が弱い時には心強いかもしれない。だけど連射に自信の無い人にはあまり向いてないかもね。とにかくレーザーなんかは押しっぱなしでいいけど、リップルは面によってかなり連射が必要になってくるので、疲れるという問題も生じてくる。

フォトンは貫通力があるので、ハッチやモアイも1発で倒せるというのはおいしい。これまた自機のオプションが少なくても充分対応できる訳だ。地味ながら、それなりに使いやすい装備と言えるでしょう。

では最後に4番目のリップルナ2WAYミサイルの装備について。

一見ミサイルの威力が弱そうだし、しかも地上を流れてくれないので大した武器に見えませんが、実は逆火山面や最終面（要塞内部）でかなり使えるのです。とにかく、上に（真上に）撃てるというのはかなり有効でしょう。

以上4種類の装備の性質を説明してみましたが、結局使えないパワーアップというのは1つもなく、1～4番目のどの装備で行っても、それ程の差は出ないと思います。

結局どの装備がベストか

これはあくまでも僕個人の意見ですが、ズバリ言って、4番目のパワーアップで行くのが1周クリアの一番の近道と言えると思います。

僕自身、初めは2番目の装備でやっていたのですが、どうしても最終面でハマってしまい、試しに2WAYでやってみたら、これが本当に楽だったのです。もちろん1～3番目の装備で1周クリアしている人間は沢山います。しかし、本当に安全に1周クリアを目指すなら4番目を選ぶべきでしょう。

シールドorフォースフィールド

今のところシールドを使っている人の方が圧倒的に多い様です。結局フォースフィールドは3発分しか耐久力が無いので、敵弾の多い所であっという間に消えてしまうので使えない、という理由からでしょう。又フォースフィール

やりゃー
わかるざんす

こしばらくグラⅡ人気は衰えない。今なら、うまい奴でも横一線。始まったばかりだ。やるしかない!!

ドはシールドの様にバリアで敵を殺したり、弾の多い所に突っ込んだりするという思い切った攻撃が出来ないのが難点の1つと思われます。

しかしフォースフィールドにも利点はあります。全体のバリアなので、イザという時に役に立つし、耐久力が3発といっても上級者にはそれで充分。という事です。しかも1発で張り替えられる事も出来るし。

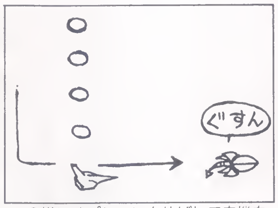
まあ、とりあえずシールドで進むのが無難でしょう。(あくまでも1周クリアを目標している人は…)

うるさい奴らオプションハンター

最強装備になったからといって油断してはいけない。オプションが4つ付くと、一定の時間でオプションハンターが出現してくる。こいつは、どの面でもボスの所だろうとおかまいなく現れ、オプションを奪い取ろうとする。最高4つ(つまり全部)まで取っていってしまうので気を付けねばならない。

オプションハンター自身には触れても大丈夫なのだが、こいつが出現すると、どうしてもオプションを取られまいと、プレイが雑になり(集中できずに)結局タコミスにつながってしまう事も多い。

オプションハンターをかわすのは簡単だが、場所によっては非常に難しくなってくる。特に上下にスクロールする面(モアイ面など)で出現されると、オプションを取られる確率が高いのだが、図の様にしてやれば、オプションを取られる事はまず無くなりますよ。この方法は通常の場所でも使えるので試してみて下さい。



この様にオプションを伸ばして自機を動かさずにいれば奴はオプションを1コも取れずに行ってしまう。

しかし、いくらオプションハンターをかわす方法が分かったからといって、こいつには出現して欲しくないものだ。といっても自機にオプションが4つ付いている限り、何回でも出現してきてしまう。

つまり自機の装備を弱く(オプションの数を減らす)すれば奴は永久に出現しなくなるのです。オプション1個分の攻撃力が落ちてしまう訳ですが、こちらの方が気持ちの上でもはるかに楽な展開になると言えるでしょう。安全の為にもオプション3つで進む事をおすすめします。

パターンをつくれ 全8面一挙攻略

では1面から最終面まで全8面の説明に入りましょう。

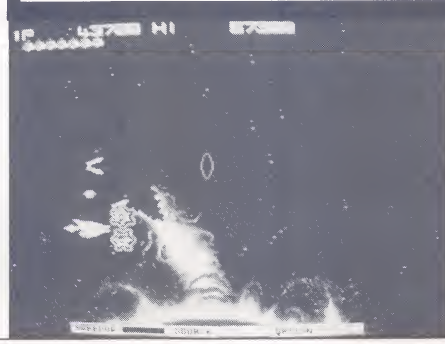
STAGE 1

最初に上下上下と編隊が来るので、全滅させてスピード2速を取り、その後のオレンジ色のザコ2匹を殺してオプションを取る。そして中段から2列編隊が来ますが、下を全部撃ってから素早く上の列の正面に移動して狙い撃ちすれば全滅できるでしょう。

人工太陽から竜が次々と現れて来ますが、この竜が出現して来る場所は全て決まっているので、自機の通る道をパターン化してしまう事が大切です。と言っても出現場所を覚えておき、出て来る竜を片っ端から倒してしまえばいいのですが、深追いは禁物。

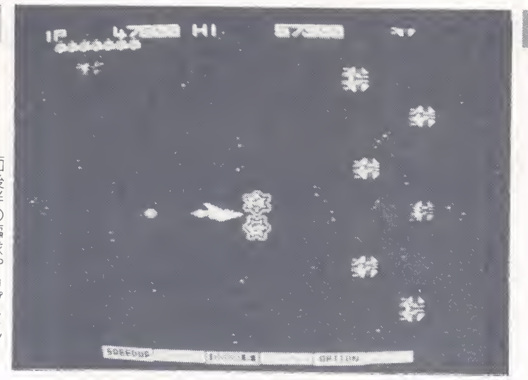
基本的に、自機の後ろ側から現れる竜は無視して逃げ、前方から出て来る竜のみを狙った方が安全です。逃げる時はスクロールを利用して上下に逃げてかわしてしまいましょう。後ろにかわそうとすると、竜に追いつめられて逃げ道をふさがれてしまう事が多いのです。

ちなみに竜は火の玉を吐いて来ますが、この火の玉は何発かに1発赤カプセルが隠れているので、逃さずに撃とう。1匹の竜でカプセル2個以上取る事もできます。レーザーよりリップルレーザーの方がカプセルが多く、取りやすくなっています。(レーザーだと竜を速く倒してしまう為。)中盤でミサイル→オプション(2つ目)とパワーアップしつつ、カプセルに余裕があったらレーザー、バリアを付けましょう。



ただ今ゲームセンターで一番の人気だ!!

グラデ


1面後半の編隊。カプセルを欲ばらない方が無難です。

人工太陽地帯を抜けると再び広い空間になり、ザコの編隊が上下一杯に現われる。ここにはカプセルの敵が5ついますが、下手に上下に撃ちにいこうとしては危ない。じっとしていた方がいいぞ。

ここではバリアを付けていると、ザコが弾を撃って来るので要注意。(このゲームは自機の装備によって敵の攻撃力が変化するという事を忘れずに。)

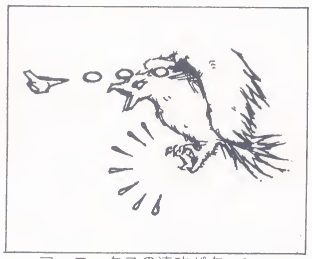
ここを終った所で、2速＋ミサイル＋レーザー＋オプション×2＋シールドが装備できていれば合格。リップルレーザーだとフル装備にする事も出来る様です。

ボスのフェニックスはなめてかかると痛い目にあうぞ。基本的にフェニックスの体当りが恐いので一番後ろに居る事。こいつを安全に倒す為にとにかくシールドを付けていよう。

面が終りそうになったら、オプションの数を増やすよりも絶対にシールドを付けて欲しい。(このゲームでは、各面でどことどこにカプセルが出て、あと何個は取れる、という計算が非常に大切な事なのだ。よく覚えて下さい。)

話をボスに戻しますが、ノーミスで来ていれば奴の頭を撃ちつつ、青の7WAY弾をシールドで吸収してしまう様にしましょう。シールドを付けているのに、むやみに奴の7WAY弾をよけようとする人がいますが、これは危ない。奴の頭の正面で動かずにいた


フェニックスはシールドがあった方が楽だよ。


フェニックスの速攻パターン。

方が逆に安全。シールドが無い場合でも、フェニックスの下アゴの正面に常に自機が居る様にすれば、だいたい7WAY弾には当たらない。

又、オプションが2つ以上あった時(もちろんミサイルも)の超速攻パターンがあります。これは1番目と4番目のミサイルが敵に重なった時に、鬼の様に連射してくれるのを利用したもので、この方法は他の面のボス等にも使う事ができます。

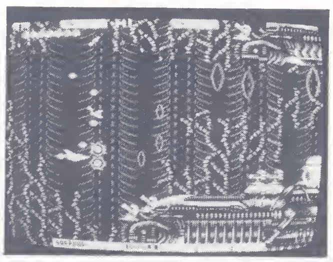
もし死んでしまって装備がスピードとミサイルぐらいしか無い時は、気合でよけまくってもらうしかないが、フェニックスの火の弾の誘導には特に注意して下さい。この時はスピードは2速より1速の方がいいぞ。

STAGE 2

最初のザコ編隊はまず問題ないでしょう。でも放っておくと、つけ上がって弾をボロボロ撃ってくるので要注意。

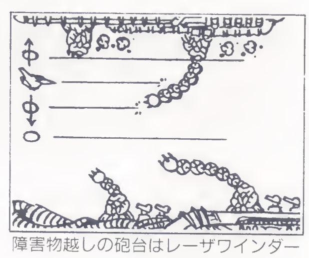
その後の網地帯はだいたい上・中・下段に通り道が分かれているが、一番下の道は狭くてハッチがあるので、行っては危ない。上・中段の方が安全。

又、自機の装備が弱い時には無理に網を撃って道を広げない方が良い。敵の弾を網が吸収してくれるからです。

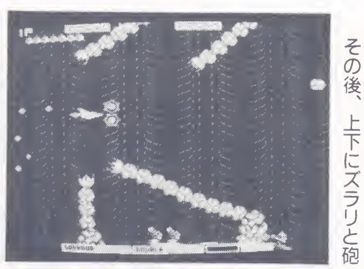

2面の網状地帯。壁の上下からいきなり出現してくるザコには充分注意が必要。

網地帯を抜けると、長い触手が行く手をさえぎっています。触手は破壊できないが、撃てば引っ込むので、スキを見て一気に前に出てしまおう。

触手と触手の間にある砲台は、図の様にレーザーワインダーを利用して壊してしまえばOK。


障害物越しの砲台はレーザワインダーを使おう。

その後、上下にズラリと砲台が並んでいます。エイリアンの巣は、エイリアンが出現する前に壊す事。ここで一番恐いのは、ある地点まで来ると上から下に強制スクロールがわずかにかかる為、レバーを下に入れていると急降下して、下の地面に激突してしまう事。初めのうちは、誰でも1回はこの失敗をやってしまうでしょう。

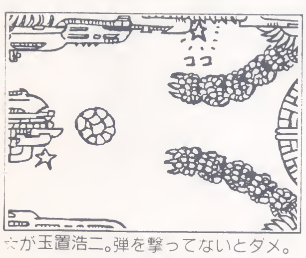

触手は様子を見て一気に前に抜けるべし。


エイリアンがつけあがっている。こうなる前にエイリアンの巣をたたけ!

ボスのビッグアイは、フル装備なら写真の様に、後ろで縦にオプションを伸ばして撃ち、岩が飛んで来たら上にかわして、又フォーメーションを張り直せばまず大丈夫。

ここで死んでしまうと復活がかなり厳しいと思うよ。最初にエイリアンの巣の所から始まるが、とにかくエイリアンが出てくる前に巣を壊して


2面ボス、ビッグアイ。後ろでフォーメーションを組んで上下に岩をかわそう。シールドが無いとちょっと怖い。


☆が玉置浩二。弾を撃ってないとダメ。ミサイルがあればなお可。

しまう事。そうしないと、エイリアンが次々とつけ上ってくる為に、撃ちきれずに体当りされてしまうからです。

スピードとミサイルだけでビッグアイを倒すのは結構つらいので、図を参考にして楽な方法を考えてみて下さい。じっとしているだけではダメですよ。

又時間切れで目玉が突っ込んで来たら、もう安全では無くなっているので、後ろに下がって目玉が自爆するまでかわしておく事。ここはスプレッドボムなら普通にやっても楽に復活できるでしょう。

STAGE 3

この結晶の面は1回死んでしまうと復活が最終面並に困難なので、絶対にノーミスでクリアしなくてはいけない。

まず中盤のヤマ場の壊せない結晶の所ですね。ここは移動している結晶につぶされない様に抜けてしまわないといけない訳だが、この結晶はいつも同じパターンで動いている訳ではないので(結晶の形まで違う時もある)苦労するでしょう。とにかく結晶の動きを先読みして、とっさの判断力で抜けるしか無い。

参考になるかどうか分からないが、結晶の性格をいくつか書くと、

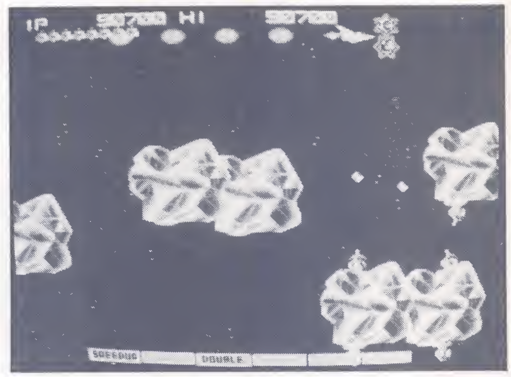
①結晶は結晶にぶつかれば反対方向に動く。(これは当り前)

②常に何も存在しない所を狙って動く。

③自機の動きである程度誘導できる。

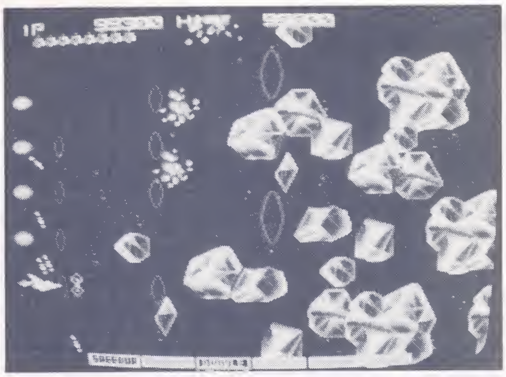
以上ですが、これだけでは分かりにくいと思います。この場所のコツは一番上と一

番下のどちらかの道を早めに前に抜けてしまう事です。いつまでも後ろで粘っていると危ないぞ。確実性はそれ程無い



結晶につぶされない様にうまく抜けよう。君の判断力が試される重要な所だ。

ので、その時の状況に応じて臨機応変に対処していくのが大切です。



ここはフル装備じゃないと辛いぞ。バリバリ撃とう。絶対に死ぬな!

ここを抜けると、この面のヤマ場、中型の結晶地帯。フル装備でも100%安全な所では無いので、とにかく撃ち負けない様にすること。どの装備でも写真の様に縦にフォーメーションを組んでいれば一応は楽になります。しかし、リップルの場合は、特に連射が要求される所でもあるので、自信の無い人はレーザーの2番目で行くのが無難。

又撃ち逃がしてしまった結晶が、画面外からいきなり出現してくる事があるので注意。

この場所で死んでしまうと超つらくなってしまう。もう気合のみの世界になってしまうので、上級者でもここで死んでしまうと、そのまま終わってしまう事もしばしば。

一応コツを書くと、まず中型の結晶は撃たずに、小さい結晶のみをひたすら狙って撃ち、とにかく前に出る様にする事。又ミサイルは中型の結晶に当たってしまうので撃ってはいけない。もし前半で死んで、オプションが1つでも付けられたら、逆に、中型の結晶を分散させてもいいからバリバリ撃ちまくった方がいいでしょう。

とにかく、しばらく粘る事が出来れば、死んでも先にワープできるので、あきらめずにがんばってみて下さい。

ボスのクリスタルコアは画面前の上か下で待ち、後ろから出現したら触手の動きを見て回り込んで、コアを狙い撃ちすればそれ程問題は無い。安全の為にシールドは付けている事。

STAGE 4

グラディウスの4面を思わせる逆火山のステージ。前作に比べると地形が上下に分かれている所が多く、狭い場所が多いので、ちゃんとしたパターンを作らないとすぐ死ぬぞ。でもパターンを作ってしまえば、それ程難しい面では無いので、詳しく説明していきましょう。

まずフル装備の時はバリアを付け、消えた時の為に、常にバリアをスタンバっておく(ゲージをバリアの所に合わせておく事)。

最初に下の岩の内側に入り込んである2つの砲台を壊す



写真①。まずはオプションをもぐり込ませて下の砲台を始末しておく。

為に、フォーメーションを組んでオプションをもぐり込ませて撃つ(写真①)。

その後、地形が上と下に分かれていて、上にハッチがあるので壊さなくてはいけないのだが、下からジャンパー(ピョンピョン跳ねてきて弾を16方向にばらまく奴)が2つ来るので、撃つのを忘れると弾をばらまかれて辛くなってしまいます。とにかくジャンパーは、はじける前に破壊するのが基本。

この時、左上からダッカーが走って来るので注意する事。(写真②)

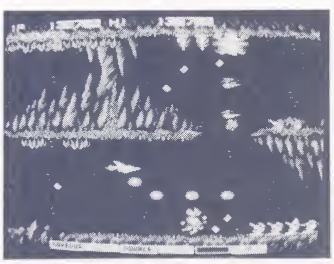
その後、下に移動砲台がた



写真②。左上からのダッカーに注意しながらハッチを壊そう。装備が無い時は下のジャンパーを撃ちにいかないとハマるぞ。

くさん居て、上のハッチから編隊が出て来ます。ここは前半の難所。2WAYミサイルなら前に出て、ハッチが開く前にミサイルで壊せるので非常に楽になるぞ。

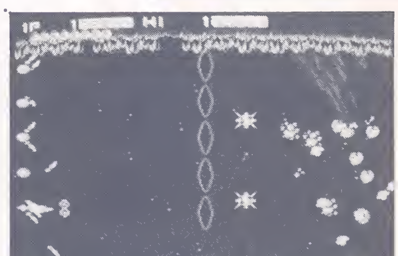
全体的に見ても、この面は2WAYミサイルが使える。それ以外の装備では、ここはシールドが無いと辛いでしょう。フォースフィールドだとあっという間に消えてしまうのでここではあまり使えない。編隊は自機を狙ってくるので



写真③。前半の難所。シールドはぜひ付けておきたい。

誘導して下に降りてくる編隊の数を減らすのも良いでしょう。(写真③)

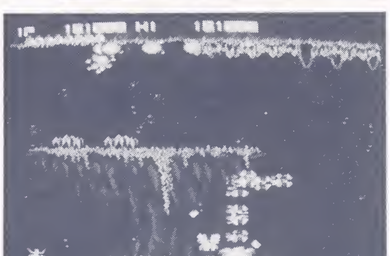
上を抜けて広い所に来ると上と下の壁に砲台がたくさんあるが、まあここは問題ない



2つの逆火山はフォーメーションでOK。

でしょう。そして逆火山が噴火しているのだが、写真の様にフォーメーションを組んで行けばOK。ただし下から来るダッカーX2には注意する事。一つめの火山は一番後ろまで粘れば噴火は止まる。

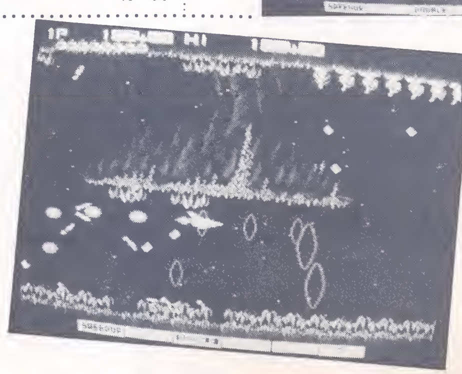
2つの逆火山を抜けて、左上からダッカーが3匹連続で来るが、一番上でオプションを横に広げていれば良い。但しオプション自体に当たり判



写真④。後ろからくるダッカーはこの様に後ろにオプションを伸して出現即破壊しよう。

定が無い為に、ダッカーにそのまま突っ込まれてしまう事があるので、少しずつ右に移動しながら撃てば大丈夫でしょう。(写真④)

そして最後の難所。前と後ろからジャンパーが出現して中段にハッチが3つ並んでいる所は、下で横にオプション



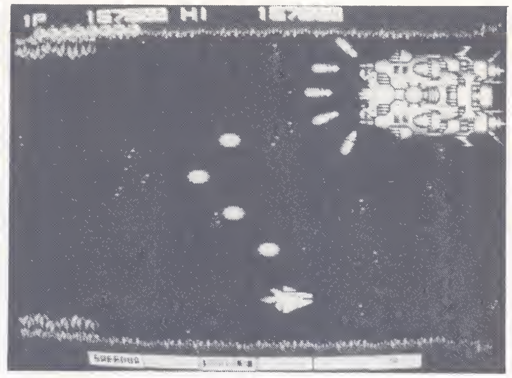
写真⑤。前後から来るジャンパーも後ろにオプションを伸ばせば良いぞ。

を伸ばして後ろからくるジャンパーを撃ちつつ前のハッチを壊せば良い。(写真⑤)

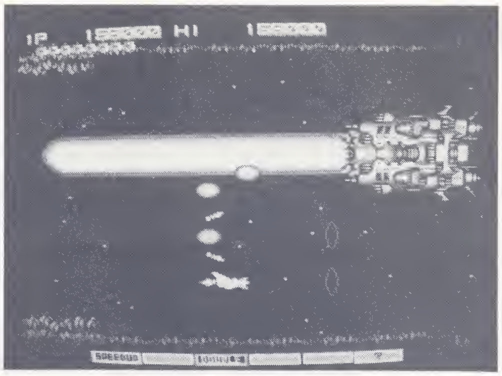
その後、上にズラリと並んでいる砲台の弾に注意しながら、火山と火山の狭いすき間を一気に抜けてしまえば後はボスとの戦いのみ。

ボスのデス・マークIIは、始めのうちは5発の誘導弾を撃ってくるが、大きく上か下にかわしてしまえば大丈夫。でも1速だときついので、弾と弾の間でかわそう。

デスの前部を破壊すると、今度は波動砲を撃ってくる。波動砲を撃つ瞬間にきざしが見えるので、素早くよけて撃ち終った後の間にコマに撃ち込もう。奴の波動砲は、だいた



4面ボス。デスマークII。誘導弾は大きく回り込んでかわそう。ちなみに後ろの背景に当たると死んでしまうぞ。



砲動砲はデスをよく見ていれば発射のタイミングが分かるので落着いてかわそう。

い一定の間隔で撃ってきますが、4発目と5発目の間隔が短かいので気を付けて下さい。

STAGE 5

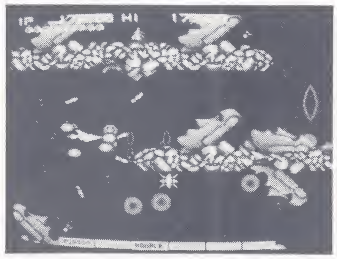
このリベンジオブモアイ面は通常モアイ・怒りモアイ・ジャンプモアイ・ビッグモアイの4つのパターンで構成されています。

まず通常モアイですが、ここではモアイのイオンリングもそう激しくないので、自分なりにルートを決めておき、なるべくモアイを壊しながら進もう。

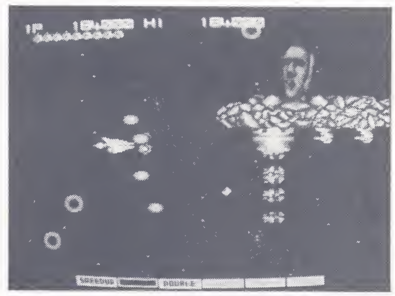
モアイは壊しても0点だけど、残しておくと画面の外からもどんどんイオンを撃ってくるので、倒せば倒す程楽になりますよ。それにモアイを壊しておく事はイコール、イザという時の逃げ場を作っておける訳だからガンガン壊していこう。

その後、モアイが赤く怒ってイオンを鬼の様に吐いてきます。ここは寝ているモアイも起きてしまうので、装備が充実していないととにかく辛い。撃ち負けない様に、なるべく壊しながら進んで行こう。リップルよりはレーザーの方が楽です。

この通常、怒りモアイで死んでしまって装備が弱くなってしまっている時は、とにかく逃げる事を考えよう。壊せるモアイは出来るだけ壊し、前に出て上下に動くというのがモアイ面の基本です。



なつかしのモアイ面。まだモアイがおとなしいので問題は無いでしょう。画面外から撃ってくるイオンリングには注意しよう。



モアイ面にもハッチはあった。編隊がつけあがる前にハッチを壊せ!!



怒りモアイ。並の連射じゃ壊す事は出来ないぞ。後ろに追いつめられるな!

怒りモアイの所では、ところどころにハッチがあるので、出来れば壊しながら進めるルートを作っておこう。

さて、後半のジャンプモアイ地帯ですが、ここは4つのジャンプモアイを全て壊せばいいんだけど、一番後ろでボーッとしていると総攻撃をくらってしまうぞ。こいつらは誘導する事が出来るので、最初の自機の位置とその後の動きが大切になってくる。図を参考にして下さい。

ちなみに、フル装備と復活では多少やり方が違うのでよろしく。ここは俗に点稼ぎ場所と言われているが、残機をつぶしてまで稼いでもしょうがないよ。むなしいというものだ。

その後、上と下から3個ずつ砲台が転がって来るけど、一番後ろの下側に自機を置いて下からの砲台をミサイルで壊せば問題なし。前方からのジャンパー×2も忘れずに。

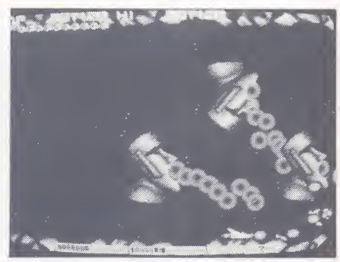
ボスのビッグモアイは一定時間逃げ切るか、正面の口を壊せばクリアする事が出来ます。まずオプションが3つ以上付いているなら(もちろんミサイル、レーザーも)写真の様に一番後ろでオプションを縦に伸ばしていれば楽勝だ。

フォトンや2WAYの装備の時は、ミサイルを効果的にプチモアイに当てる為に、一番後ろよりも1キャラ分前で伸した方がベスト。フォトンやスプレットボムで下の口を先に壊す事も可能です。

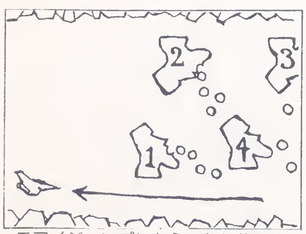
では復活パターンの説明に入りましょう。スプレットボムの装備なら、一番後ろでプチモアイを全てボムで誘爆させてしまうような感じでやれば、実に問題なく復活できてしまうハズです。

しかし1、3、4の装備だと、ミサイルがここでは使えない為に別のやり方になります。

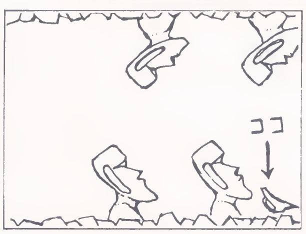
まずは図を見て下さい。基本的にプチモアイを撃たずに逃げるパターンになっています。何故弾を撃たないかと言うと、3つの口からプチモアイが出るタイミングがずれて、誘導するのが難しくなってしまうからです。スピードは1速でも2速でも大丈夫でしょう。



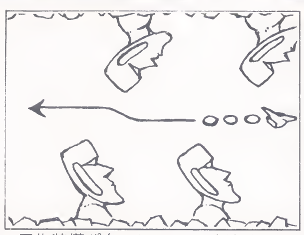
ジャンプモアイ地帯。○○で稼いじゃダメだゾ。



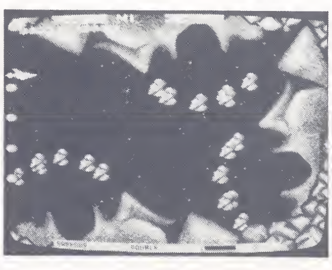
モアイジャンプしたら一気に後ろまで下がり1～4の順で壊す。



復活パターン。まずはここで待ち…



フル装備パターン。モアイがジャンプした瞬間に抜けてしまう。



モアイ面のボス。ビッグモアイ。フル装備なら楽勝。しかしこの親子丼の様な組み合わせが笑える。



復活パターン。プチモアイが出たらA→Bまでゆっくり動きB→Cまでは少し速めに動いてスタート地点まで戻り繰り返す。弾を撃ってはダメ。

STAGE 6

サラマンダの最後の脱出のシーンを、よりスリリングにおもしろくした面です。

初めて来た人ならルートが分からずに、まず死んでしまうでしょう。全体のマップを載せてあるので、よーく見て自分なりの脱出ルートを決めて下さい。一応参考のルートが矢印で示してありますが、このルートにこだわらずに、自分に合ったパターンで行きましょう。この面はマップ命の面と言える訳ですが、大事なポイントもいくつかあるので書いてみましょう。

①まずスピードは絶対2速以上にする事。1速だとスク

ロールに負けてしまいます。
取る事。②レーザー（リップル）を
がノーマルショットだと撃ち負けてしまうのです。又出来れば、粒々の所はなるべく避けて通りましょう。

③前に出る事。簡単な事の様ですが、これが結構大切なんです。前に出ていれば行き止まりにぶつかった時でもルートが変更できるからね。

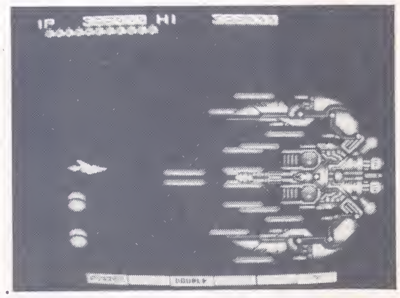
④後半のパターンを作る事。中盤を過ぎたあたりで、右斜め下に一気に降りて行く所があるでしょう。そこからのパターンを完璧にしてしまえば、この面で死ぬ事は無くなります。要するに、前半は適当にやっていても死ぬ所はあまり無いと言う事です。

マップが参考にならない人はデモパターンを見よう。後半ノーミスでクリアしているので、見て損は無いよ。しかしデモパターンはちょっと危険なので、あまりおすすめはできません。

⑤この面で装備を欲張らない事。砲台が全てカプセルになるので、装備が弱いとどうしても砲台を壊してカプセルを取る事ばかり考えてしまい、視野が狭くなり、前に出れずにパターン通りに動けずに壁に激突。というのがよくあるんだなア。注意注意。

以上がだいたいのポイントですが、パターンが出来れば、この面はノーミスが当たり前になるはずですので、何回もやって慣れて下さい。

ボスのビッグコア、マークIIは、体を開いてレーザーを撃って来たら、撃ち込みながら上か下に大きく逃げればそんな大した敵ではない。自機のノーマルショットだけでも、気合を入れれば時間切れの前に倒す事は出来るぞ。



6面ボス、ビッグコアマークII。ちなみに安全地帯パターンのライン合わせになってます、この人。

この場合、安全地帯パターンがあるので紹介してみましょう。

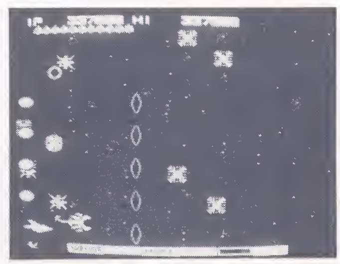
まず、ビッグコアが出現したら素早くハサミの赤い2本の線のどちらかに自機の軸を合わせ、そのまま動かずに待ち、奴のレーザーとレーザーのわずかなすき間に入れれば、ビッグコアをはめる事が出来、ショットを撃っているだけで勝てます。でも最初のライン合わせがかなり怖いので、無理してやる必要はないよ。あくまでも参考ということで。

STAGE 7

ここではグラディウス、サラマンダ、ライフフォースで登場したボスキャラ達がパワーアップして復活しています。

まずはザブIIIの攻撃から始まります。最初にオレンジザブが出て、全てがカプセルになってしまいます。その後、通常ザブの攻撃となる訳ですが、このザブをよけまくるのはかなり大変だと思います。

コツとしては大きく動き回る事。でもフル装備だと楽勝パターンがあります。写真を見れば分かると思いますが、左下が敵に当たりにくくなっているのでオプションが2つ以上あればだいたい安全でしょう。但しミサイルがないとダメです。(オプション自体に当たり判定が無い為)



7面のザブIII地帯。左下パターンで楽勝だ。オプションハンターもそのまま行ってしまった。

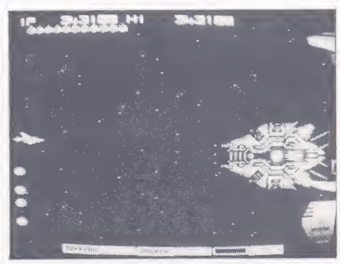
どのボスで死んでも、このザブからスタートするので、フル装備パターンだけでなく、カプセルを集めながらザブをかわすパターンを覚えないといけない。

パワーアップの順番としては、スピード2速→レーザー→オプションの順で装備しよう。オプションが2つつけば合格だ。もし2速+レーザーぐらいしか取れなかったら、わざと死んで、もう1回やり直した方がいいよ。弱い装備でこの面をクリアしても、結局次の最終面で死にやすくなってしまうからだ。

又この面はバリアは取らない方が良い。バリアが付いているとボスが弾を多く出してくるので、むしろ次の面の為にとっておきましょう。

それでは個々のボス達について説明していきましょう。

まずはビッグコア。前作に比べて動きが素早くなっており、しゃへい板を壊す度に5発の撃ち返し弾を撃って来る。少しずつ軸をずらしながら撃てば問題は無い。



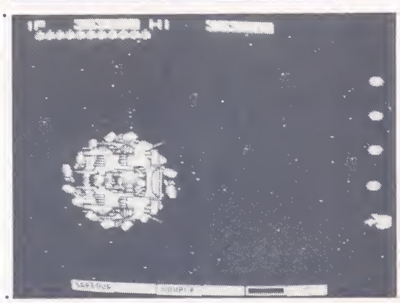
ビッグコア。グラディウスの時よりはパワーアップしている。彼も修業を積んだ様だ。

2番目のボスはゴーレムだ。サラマンダの時と違うのは目玉を撃つと引っ込んでしまう事。前の様に一気に倒す事が出来なくなっています。誘導の仕方はサラマンダと同じ様に外周を回ればいい。

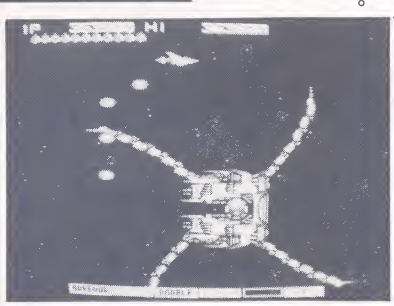


ゴーレム。最初は右下に居て少しずつ誘導しながら回そう。

3番目はテトラン。最初触手の回転攻撃があるので、そばに行くと引っぱたかれてしまうぞ。こいつもしゃへい板を壊すと撃ち返し弾を撃って来ます。テトランに関しては逃げて時間切れまで粘った方がいいかも知れない。とにかく触手の先から出る弾に要注意。思わぬ所で弾をくらってしまう事が良くあります。



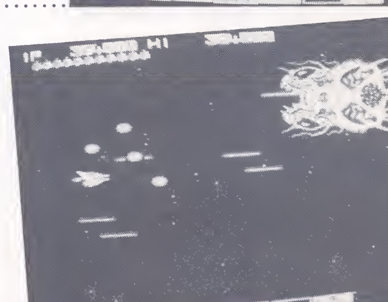
テトラン。触手の回転アタックにぶち当らない様に、まずは外周で逃げていよう。



装備があれば常にレーザー、ミサイルを撃っていよう。スローがかかって少しは楽になるぞ。

4番目はガウ。最初の単発レーザーと目玉の攻撃はそれ程ではないが、ガウの前部を壊すとレーザーの総攻撃に変わります。このレーザーをかわすのはちょっと怖いかもしれない。なるべくガウと軸をずらしつつ一緒に動きながら撃ち込んで、上や下で危なくなったらレーザーを見切って横切ってしまおう。

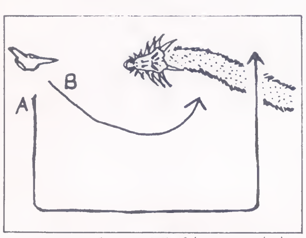
5番目はドラゴン。撃つと3匹に分裂して襲って来る。



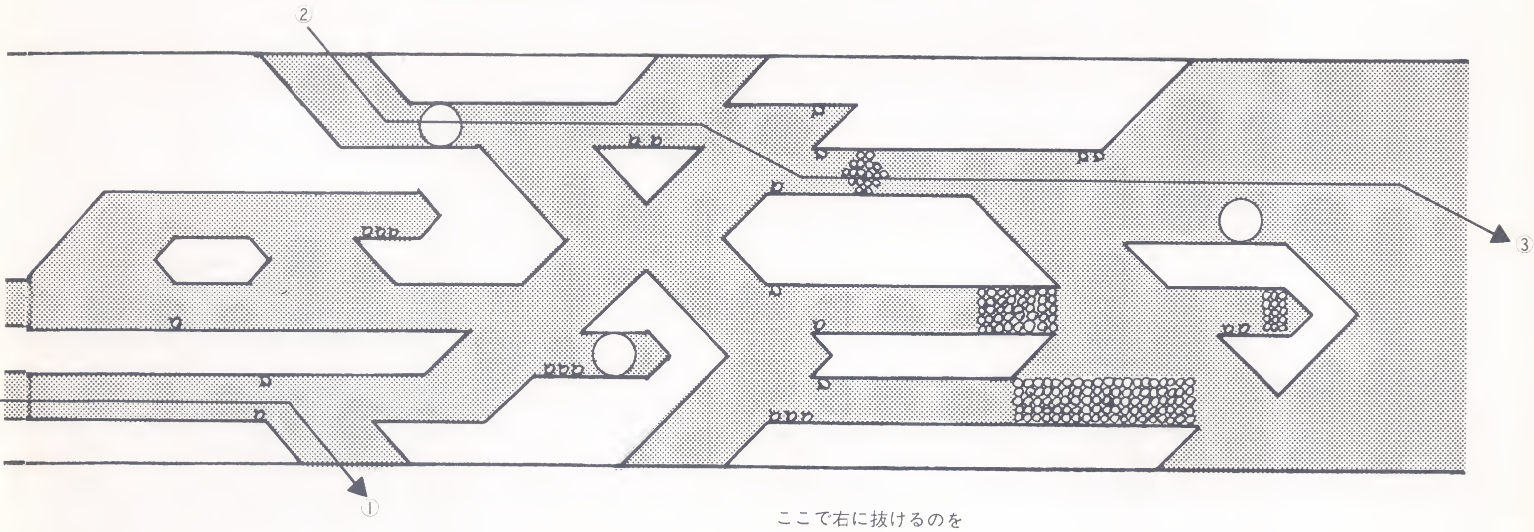
ライフフォースのガウ。怒り出した時のレーザーの乱れ撃ちは微妙なレバーさばきでかわす事が要求される。

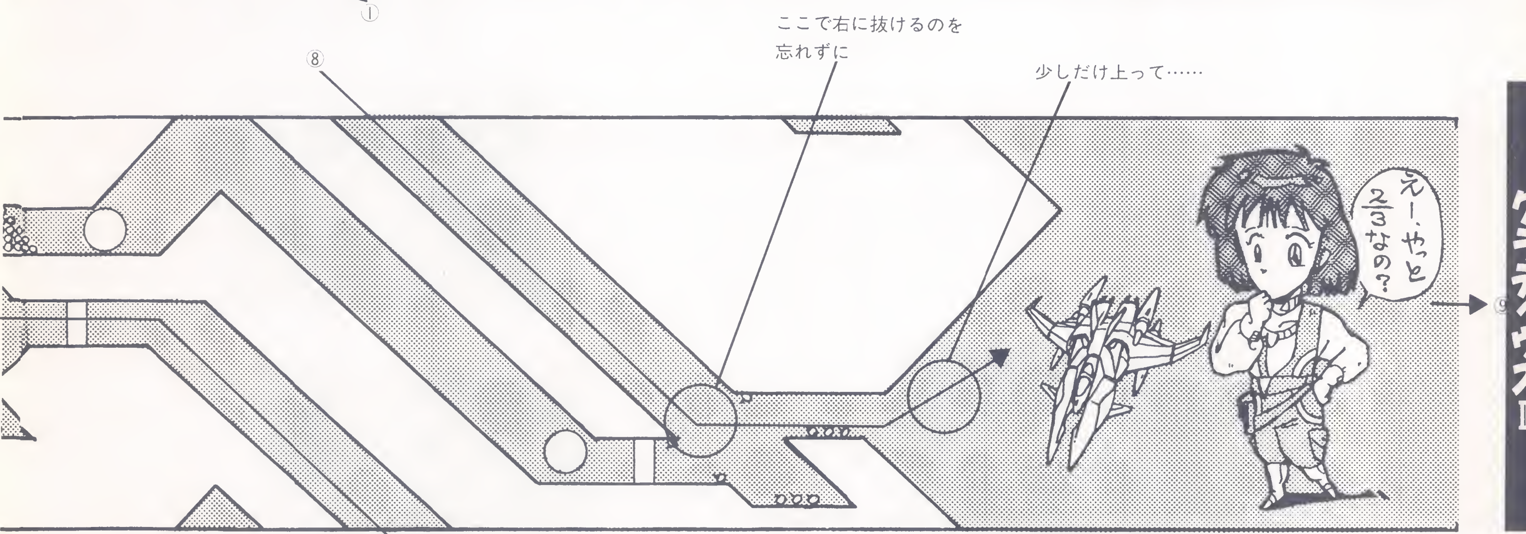
一応パターンとしては最初左上で待ち、少しずつ外周を誘導しながら動いて、右上で一気に分裂させて2匹程度殺す方法が確実。残り1匹になればそれ程問題は無いでしょう。

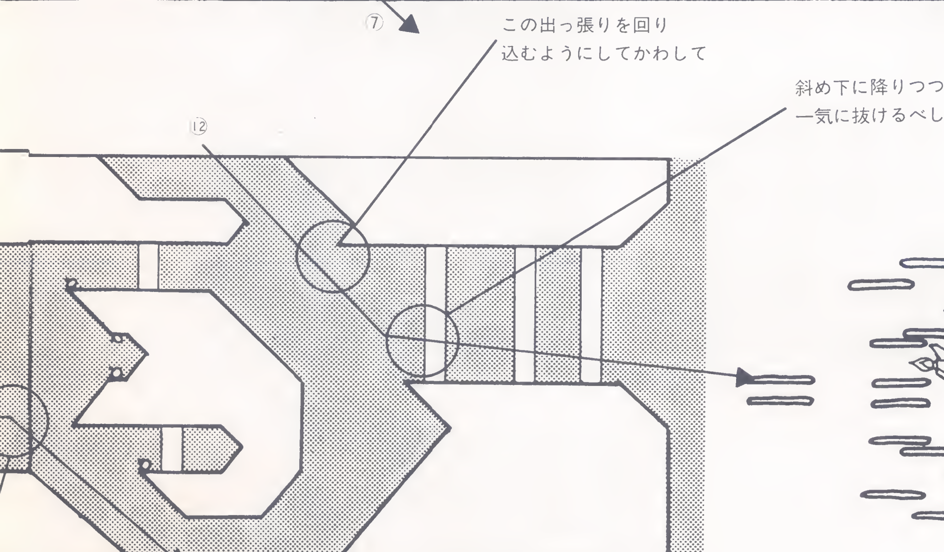
別の方法として、サラマンダの時の様に、最初の長い1匹に巻かれてミサイル等で撃って、そのまま分裂したドラゴンも殺すというパターンもあるので、どっちでやるかは自分で判断して下さい。

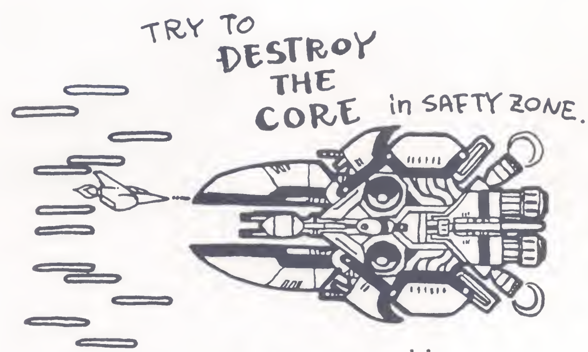


サラマンダーの誘導パターン。右上で一気に勝負だ。


②
③
①


ここで右に抜けるのを
忘れずに
少しだけ上って……
⑧
⑦
⑨
えー、やっと
2/3なの?


この出っ張りを回り
込むようにしてかわして
斜め下に降りつつ
一気に抜けるべし
⑫
⑪


TRY TO
DESTROY
THE
CORE
in SAFTY ZONE.
ただのギャラリーうけだね.

かく
うにする

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

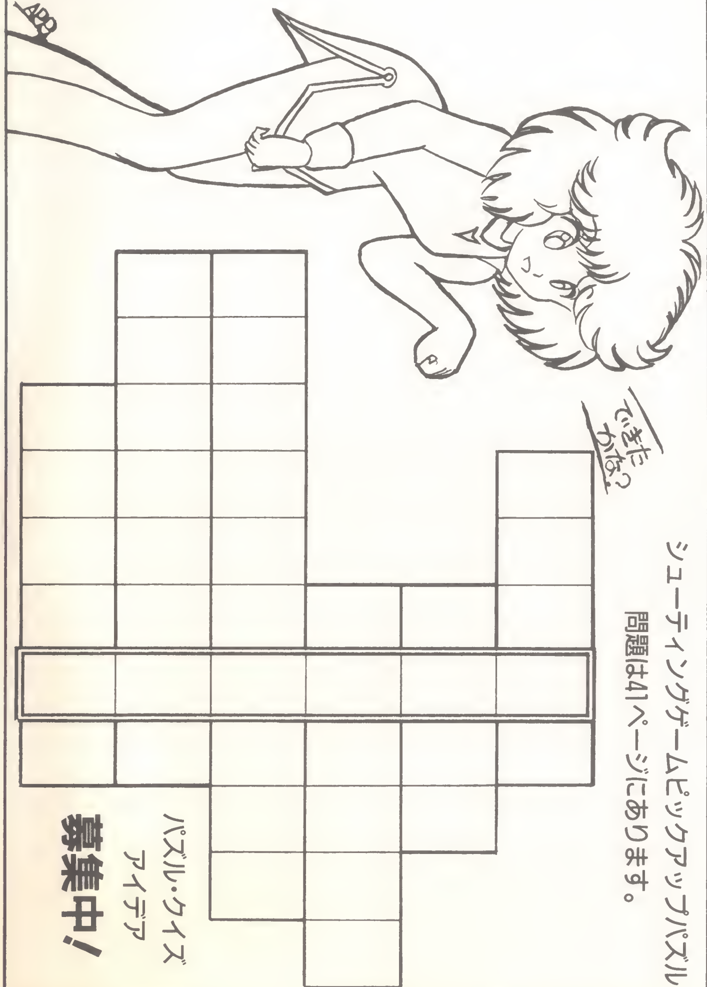
株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

「ピックアップパズル」係

(ふりがな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他	

キリトリ線



シューティングゲームピックアップパズル
問題は41ページにあります。

パズル・クイズ
アイデア
募集中!

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST　6月号プレゼント◆

◆80ページのゲーメスト3周（年）目突入記念びんびんプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

1　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　Ⓔ□　Ⓕ□　Ⓖ□
　Ⓗ□　Ⓘ□　Ⓙ□

2　＿＿＿＿＿＿　3　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□

4　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　5　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□

6　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□

7　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　Ⓔ□　Ⓕ□　Ⓖ□
　Ⓗ□　8　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□

9　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　10　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□

11　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　12　＿＿＿＿＿＿

13　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　Ⓔ□　Ⓕ□　Ⓖ□
　Ⓗ□　14　Ⓐ□　Ⓑ□

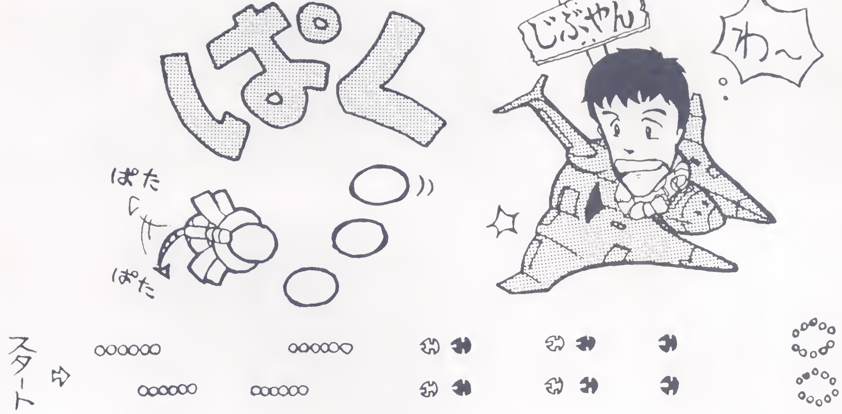
15　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　Ⓔ□　Ⓕ□　Ⓖ□
　Ⓗ□　Ⓘ□　Ⓙ□　Ⓚ□　Ⓛ□　Ⓜ□　Ⓝ□
　Ⓞ□　Ⓟ□　Ⓠ□　Ⓡ□　Ⓢ□　Ⓣ□　Ⓤ□

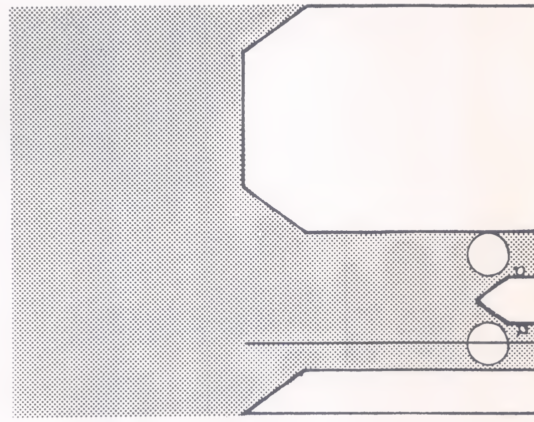
16　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　17　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□

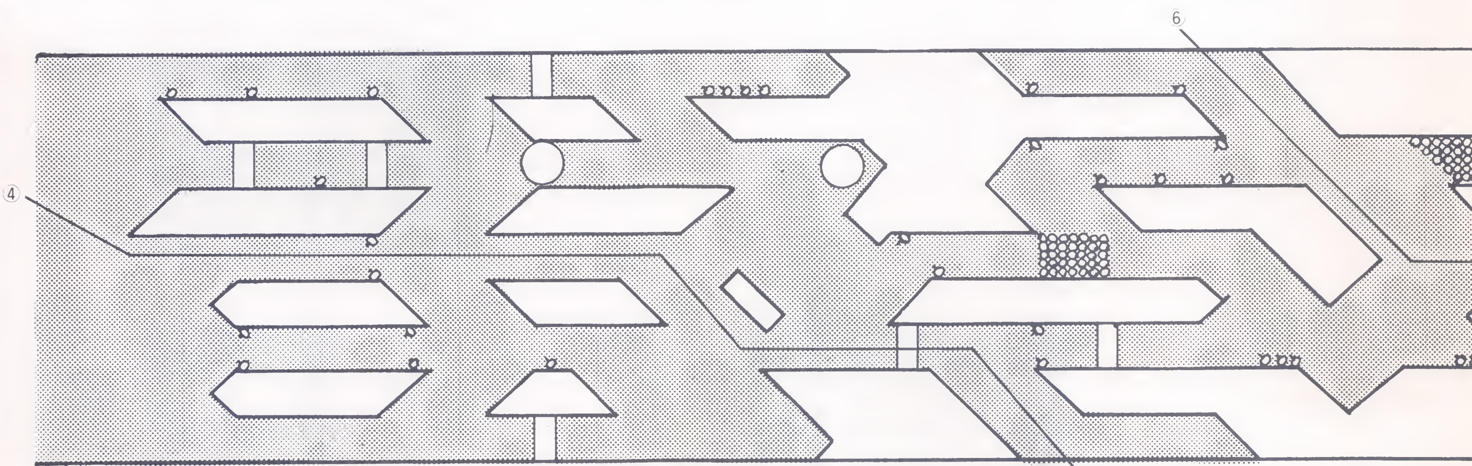
18　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　Ⓓ□　19　＿＿＿＿＿＿

20　Ⓐ□　Ⓑ□　Ⓒ□　21　Ⓐ□　Ⓑ□

別名『**これはひんどいアンケート**』にご協力ありがとう!!

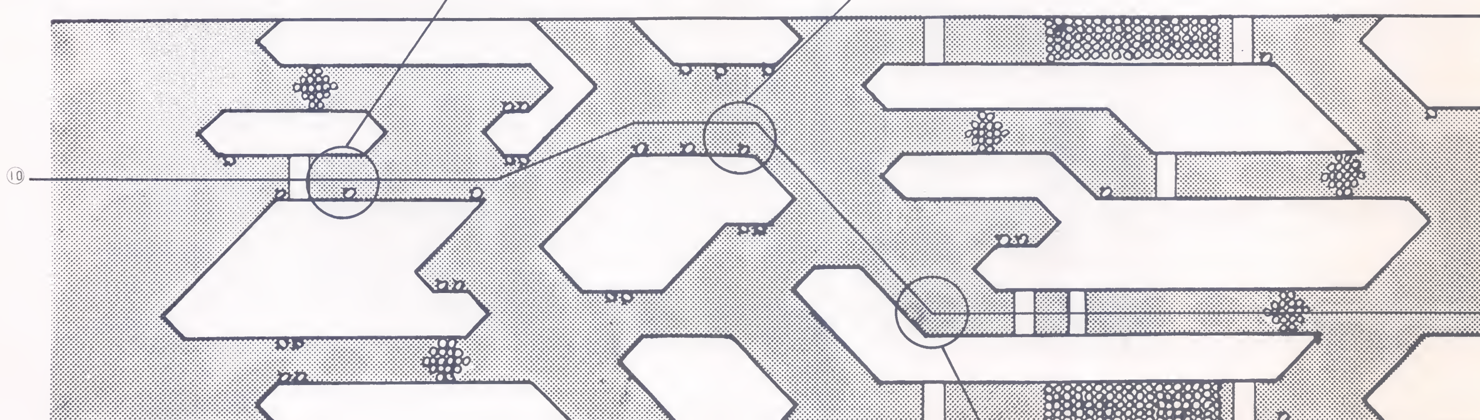






この砲台に弾を撃たれる事が
あるので注意。
あまり後にいると危険

ここも砲台に弾を撃たれる前に
一気に前に出よう



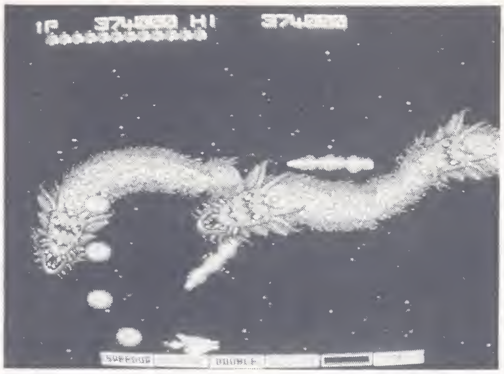
ここは上の袋小路に突込み
やすいのでよく覚えて
2段下るように

この辺からと
前へ下へ行く。

いよいよ最後のボス、カバードコアの登場。ミサイルを

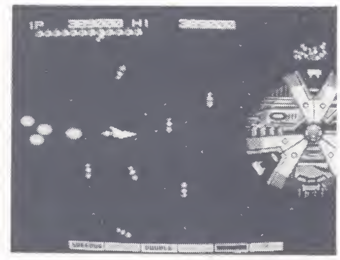


サラマンダー。ゆっくりと誘導して右上で料理してあげよう。

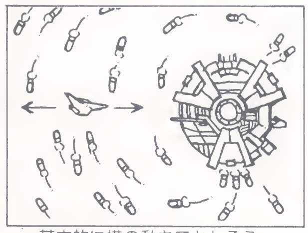


ガーン。誘導の仕方が悪いとこうなってしまうぞ。

よけながらコアを狙い撃ちしなくてはいけない。難しく見えるけど弾よけに自信の無い君でも大丈夫だ。
　コツとしては、図の様に横の動きでよける事。一番後ろはミサイルがあまり来ない事が分かっていれば、ここまで来れた君なら必ず倒せる。がんばって下さい。
　こいつを倒せば、いよいよ



ボス面の最後。カバードコア。ミサイルは壊せないので、とにかくよけながら慎重にコアを狙おう。ミサイルの軌道を読むのが大切だ。

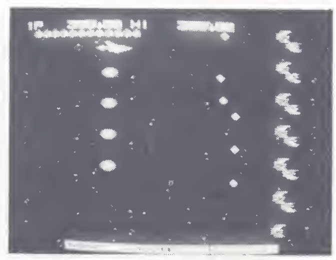


基本的に横の動きでかわそう。

最終面 STAGE 8

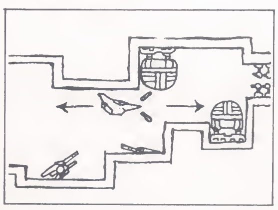
　さすがに最終面だけあって敵の攻撃は激しい。1回死んでしまうと復活は超きついので、とにかくノーミスで進む事がクリアへの第1条件と言えます。又自機はフル装備に近ければ近い程楽になります。

2WAYが使えそうです。ということで、今回は2WAYでのパターンを紹介します。
　まず入口のフタを壊して中に入るのだが、いきなり砲台



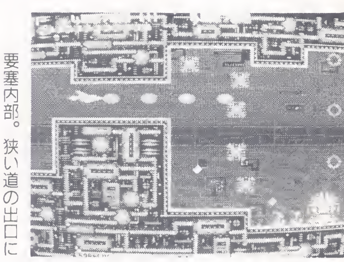
最終面の最初のザコ編隊は画面いっぱいにいて辛い。オプションを広げて迎え撃とう。

やザコ編隊等の攻撃がきついので、前もってバリア（シールドの方が良い）を付けておこう。
　その後、通路が狭くなってハッチがあるが、ハッチが開く前にオプションを前に出して2WAYミサイルで壊してしまう事。さらに後ろからダッカーが来るので、図の様に左右に動いてミサイルで倒そう。
　狭い通路を抜けるとザブが少し出るが、気にしないです



このラインで左右に動いていれば後ろからのダッナーにも楽勝。

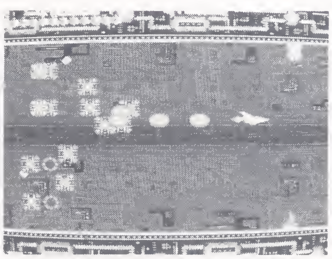
ぐに下に降りて、下側のハッチと砲台を壊します。さらに上に行ってハッチ×2を壊してしまおう。これらの動作はハッチから編隊が出る前に素



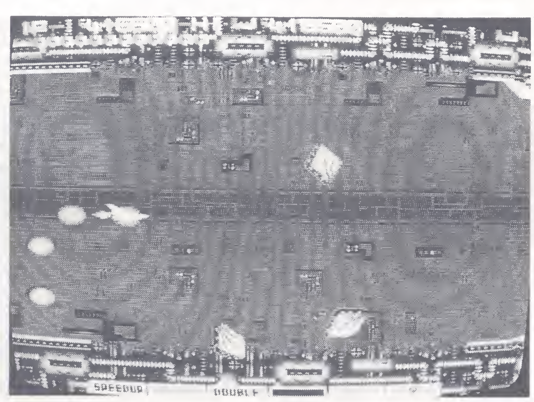
要塞内部。狭い道の出口にいきなりザブが出る。あせって前に出ると危険だけど、下のハッチを壊さなくてはいけないので多少の強引な突っ込みは必要。

早くやってしまおう。
　そしてザブがたくさん湧いて来るので、ゆっくり撃ちながら前に出て、オプションが後ろに伸びている様にして、ミサイル等でザブを撃ち、数が減った所で後ろに回り込ん

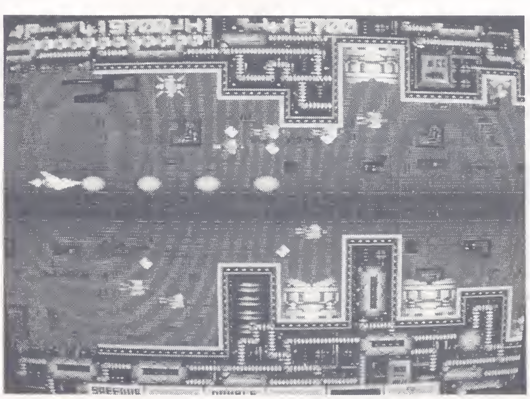
ザブはゆっくり前に出れば後ろのオプションが倒してくれるぞ。テイルガンなら楽になるよ。



でしまおう。
　その後、上下の壁の鉄板がはがれて飛んで来るので、後ろでフォーメーションを組んでいれば大丈夫です。
　その後、たくさんのハッチ群＋砲台地帯があります。ここも2WAYの強みを発揮させて、ハッチ等が見えたらすぐ前に出て速攻で壊してしまいましょう。
　中ボスの要塞は、とても中ボスとは思えない程強い!! レーザーをかわすだけでも大変なのに、上と下からダッカーが出て来てしまうので、そ



鉄板が飛んで来る。はがれる前に上下の壁に寄って一気に壊してしまう事も出来る。装備が弱い時は、むしろこっちの方が楽だ。



中ボス手前のハッチ群。とにかく編隊が出る前にハッチを壊さないと難しくなってしまう。この写真は悪い例。

いつらも倒さないと辛くなってしまう。しかもコアのしゃへい板が7枚もあるので、倒すまで粘り切れるかどうか。まともに戦って勝つ術はあるのか？　と思っている人も多いと思いますが、実はここを楽にクリアする方法があるのです。具体的に言うとこの要塞はレーザーをよけるのが難しいのですが、実は要塞はある程度近づくとレーザーを撃つ事が出来なくなってしまうのです。上下のダッカーの事も考えて、どの場所が安全かと言うと、一番上か一番下の前寄りで、片方のダッカーのを撃っていれば、もう一方のダッカーの弾にも当りません。正確な自機の位置は写真を参考にしてみて下さい。写真では自機は一番下に居ますが一機分上の方が安全でしょう。

この方法だと自機の装備に関係なく楽にクリアする事が出来ます。

中ボスで死ぬと鉄板がはがれて来る所まで戻されてしまいます。1速なら抜ける事は可能ですが、0速だとどうしても鉄板にブチ当ってしまうでしょう。そこで始まったらすぐに一番上まで行って右へ動こう。何故か死なないよ。

中ボスを越えると、カベが上下に移動して道を狭くしてきます。ここは後ろで様子を見ながら慎重に進みましょう。

カベ地帯を抜けて広い所に出ると、画面後方からカニの様な敵が6本の足を上下に動かしながら迫って来ます。こいつは倒す事はできないので、足の間を何回も通り抜けて逃げ切らなくてはいけません。でも上下にザコが一杯でてくるので、弾を撃たれて、かなり苦しい戦いになるでしょう。

詳しいパターンは今回は載せませんので、自分で研究してみて下さい。テイルガンが使えるぞ。ここを抜けるともう最終面クリアは目の前。ゴーファーが君を待っている。ぜひとも自力でクリアして感動のエンディングを味わって欲しい。健闘を祈る。

ちなみに難易度は3周目まで上がるそうです。



ノーミソしぼり投稿を投げ込んでくれっ!!

やーやー。先月はページの都合で載らなかったのに、落とした事にされてしまった雑君保父だ。この度のグラディウス特集において私も、ページをいただく事になったので、読者様より投稿を募集する。

内容はグラディウス（I、II）、サラマンダに関する面白くて意味の無いモノならなんでもけっこうこけっこうクックドゥードゥー(アメリカ風)。パロディゲーム、マンガ、新しい楽しみ方、思い出話（ウソも可）エトセトラ。

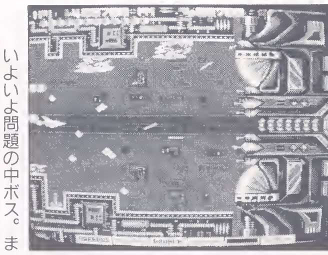
君達のロマンスグレーのノーミソを、頭蓋骨ごとギューギューしぼりこんで考えてくれ。ちょっとイタイし、血もでるかもしれないが気にするな。命に別状は（多分）無い。

（こんな事書くと福島の横田君あたりは本当にノーミソをしぼりかねないので、周りの者は気をつけるよーに。）

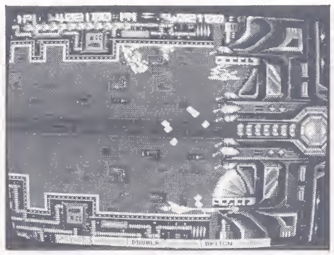
優秀な作品には賞品としてテレカorサインを送る。内容に自信のあるものはどちらを希望するか書いておくよーに。

あて先はゲーメスト編集部内「雑君グラコーナー写真に名前はつけないでっていったのにしくしく」係まで。理性をかなぐりすてたチケケでヌカカな投稿を期待する。

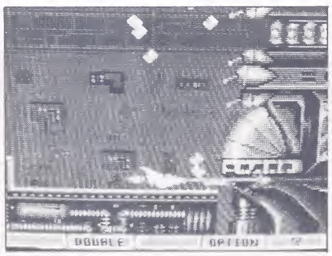
——雑君保父



いよいよ問題の中ボス。まともに戦おうとするとこの様に攻撃が発狂している。



これが〝ザ・玉置浩二ショー〟だ!!　オプションが上に伸びていれば、本体を破壊する事もできるぞ。



拡大写真。下の壁の点々の右から4番目だ。激突が怖いので、もう少し自機の位置は上に合わせよう。

君も参加しないか

★これからもグラディウスIIは何回にもわたって取り上げていくので、君もこの企画に参加しないか。

具体的には——

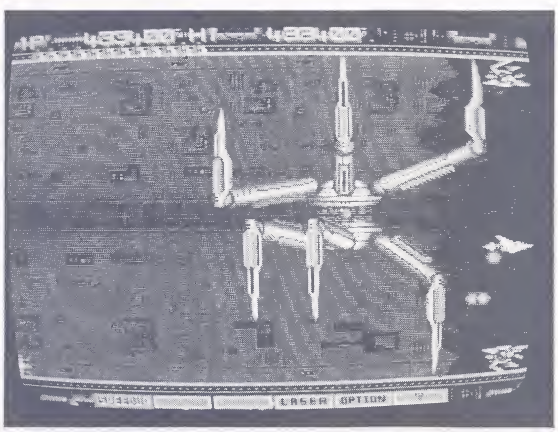
●君がハマッている面、場所を、くわしく。

●君の発見した攻略法。

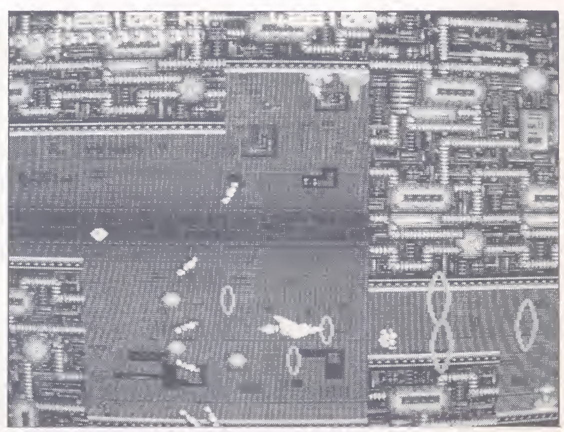
●VGMのこと。

その他なんでも、君の意見や情報を寄せてくれ。誌上に活かしていくぞ。

宛先：「グラII」係まで。



いよいよ最終面も大詰め。このクラブ（カニ）をかわし切ればゴーファーは目の前だ！



移動カベ地帯。ここでも2WAYミサイルがとても役に立つ。

Joe 山田

FIGHTING GOLF
ファイティングゴルフ



のるかそるか、ナッソーゲーム

リクツじゃないよ。やってみなけゃゲームの楽しさはわからない。シミュレーションゲームの面白さとナッソゲームのスリルが味わえる、ほーんとに欲張りなゴルフゲーム!!

©1988 SNK ELECTRONICS CORP.

ゴルフゲームの歴史は古い。80年代初期に出た「プロゴルフ」（デコ）に始まり、「クラウンズゴルフ」（ナコム）を経て、今SNKより究極のゴルフゲーム、「ファイティング・ゴルフ」が登場だ！

SNK色がたっぷり

1Pでは、ゴルフ・シミュレーションとしての面白さを、いかにもSNKらしい色あいを加えて前面に押し出している。今までに出たいろいろなゴルフゲームの中でもリアリティがあって、プレイヤーを楽しませる要素がたっぷりとつまっているんだな。じゃによって、やるしかないのだ。

2Pでは、スコアを競う「ナッソーゲーム」を取り入れることで、まさしく競技としてのゴルフが堪能できるのだ。

さらには、4人（クラーク・チョースケ・トミイ・ジャンボ）の個性的キャラクターにより、バリエーションを持たせ、何回でも遊べるような設計となっている。

4人のキャラを突っこんでみよう

キャプテン・クラーク

一番上の白帽の人ね。スイングスピードが遅いので、より正確なショットが可能。そのかわり、飛距離が延びなくなってるんで、2Pではやや不利かな？

1Pならば、フェアウェイがキープしやすいので、オススメのキャラクターだね。

ミラクル・チョーファ

赤帽の人だね。ほぼスタンダードな能力なんだけど、パッティングがうまい（設定だそうだ）んで、グリーンの魔術師といった所。

ティーショットが弱そうな感もあるんだけど、やはり初心者がゴルフゲームでつまってしまうパッティングが強いという点がいいね。1Pでも2Pでも、なかなか使えるんじゃないかな？



個性派4人衆。

アクションがいいんで、ギャラリー受けするよ!!

バーディー・トミイ

赤シャツの奴。そうだねぇ、キャプテンクラークのティーショット能力を補強した、ってトコだろうねぇ。

ただ、あまりにも平均的なんで、どうもオススメしかねます。帯に短かし、たすきに長し、だね。

ビッグ・ジャンボ

白シャツ。飛ばす飛ばすのロングヒッター。ティーショットが強いというのは、絶対的に有利なんだけど、やはり弱みがある。スイングスピードが速いので、ショットの微調整がやりづらい。

1Pだとツライだろうが、2Pだと「ドラコン」、「ニアピン」、といった試合のオプションが有利なんで、オススメ品の超目玉！

コースを知っておくのだ！

アウト、インで全18ホール、パー72。

それぞれよく考えられたホールが目白押しで、飽きるということはないでしょう。（林の形なんかも面白いヨ。）

で、実際にやってみると、ティーショットの前に、そのホールの解説があるのはウレシイんだけど、一寸短かいと思う。もう何回かやれば、全部読めるようになるんだろうけどね。

では、サービスで4ホール分だけ紹介してしまおう。

OUT・1

ティーショットでフェアウェイをキープできれば、2オンを狙いましょう。ただし、グリーン手前のバンカーに注意。バーディーチャンスのホールです。

OUT・3

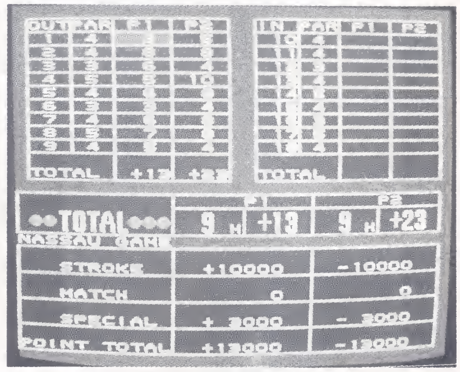
距離のあるパー3です。左の海を避けて、グリーンの右側から攻めたいトコロ。横風に注意。

OUT・12

このショートホールのグリーンは大変広くなっている。たとえ1オンしても、ピンそばでないと、バーディーを取るのは難しいでしょう。しっかりと寄せること。（マップをよーく見ると、SNKの文字が…）

IN・16

グリーンの周りは池になっている。ピンに向かって真っすぐに思い切って打つこと。風の向きと強さを計算に入れてください。



スコアはこの様に表示されます。

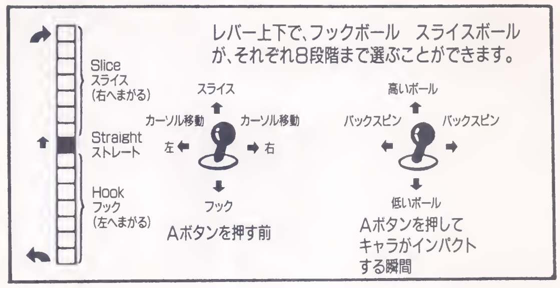
レバー1本・ボタン2個

細かい操作方法は先月号（5月号）を見てもらうとして、実際にやる時のポイントを少々。

まずは、レバーから。

基本的には、4方向なんだけど、最初のうちは横2方向だけ操作すれば十分なのね。

つまり、飛ばす方向に注意すれば、フックもスライスも当座の間は必要なしなのよね。ただし、そんなのイヤだという人は、風がそうだなぁ、5m以上の風速だったら使うかな？



あと、パッティングの時に注意してもらいたいのは、カップが見た以上に小さいという点。

これは本当にシビアな判定になっている。だからこそ、チョースケが居るんでしょう。また芝目にも要注意！ 全ホール通してみても、かなりキツクなっている。あとはゴルフのセオリー通りにカップに届かないかなぁ？ って程度のショットメーターに合わせる。ボギーが取れれば、上出来。

トップスピン等のスピン類は、決まればラッキーだが、1コインならばせめてバックスピンをマスターしようね。

次は、ボタン。

Bボタンでクラブを選ぶのだが、「1W→SW・PT」とループするので、1つ押し過ぎた！ という事にならないようにしなきゃダメ。

Aボタンはショットメーターの制御。特に問題は無いでしょ？

ゲームのオプション補足

ドラコン

「ドライビング・コンテスト」。読んで字のごとく、飛距離を競うゲーム。飛距離ならば、やっぱりジャンボだね。

ただし、フェアウェイに乗せる、というのが条件にあって、それだけでもけっこうシビア。

勝てばナッソゲームに有利になるし、ニアピン賞よりも多少簡単なので、ここでもう1人に差をつけるぜ！

ニアピン

「ニア・ピン」。要するに、第1打目でどれだけピンに近づけるかを競うゲーム。

ただし、これにも条件があって、1オンしなくちゃならないのね。だから、ドラコンよりツライと思う。

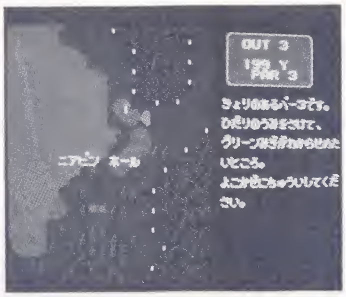
良さがわかる

だいぶ前に出たテクモのゴルフゲーム「ティードオフ」というゲームを覚えているかな。このゲームは操作がトラックボールとボタンだったんだ。これがなかなかのくせもので、手の平がコスれて痛かったという体験のある人も大勢いるんではないかな。それがないのがうれしい。

それとやっぱりゲームそのもの。シミュレーション性はナコムの「クラウンズゴルフ」よりも高く、視覚効果も優れていて、飽きのこないつくりになっているんだな。

それに、ゲーム性が高いので仲々楽しめるものになっている。友達同志でにぎやかにプレイしたい時は迷わずにやってみよう。予想以上に楽しめるはずだ。

さあ過激にプレイ！

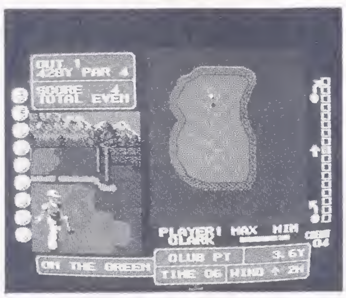


ニアピン賞は難しいぞ。

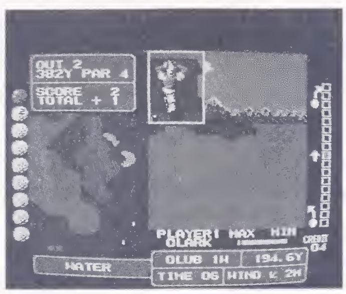

ドラゴンではなくドラコンですからね。



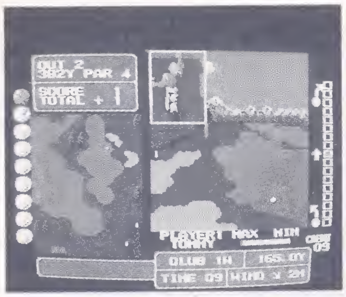
やはり、この人クラークかジャンボが有利。



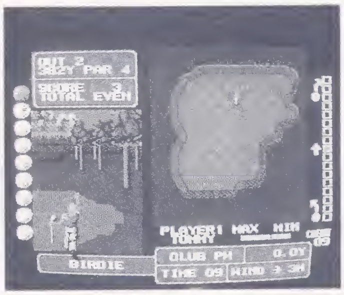
バー失敗。芝目をよく読もう。



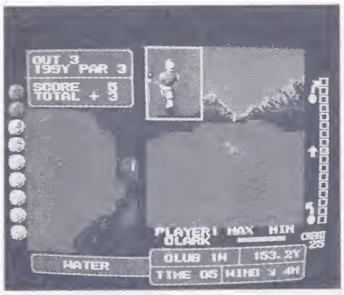
池ポチャ！ Oh、NO！



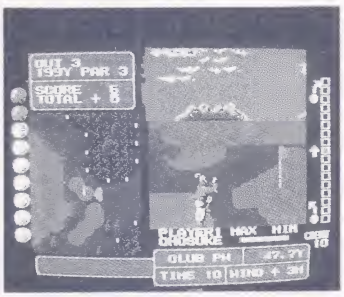
NICE SHOT！ ガッツポーズ。

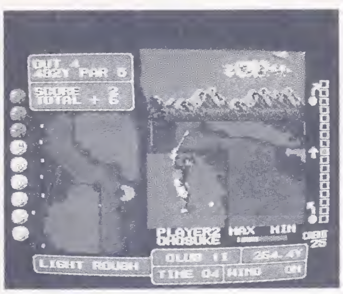


やったぜバーディ。その上チップイン。

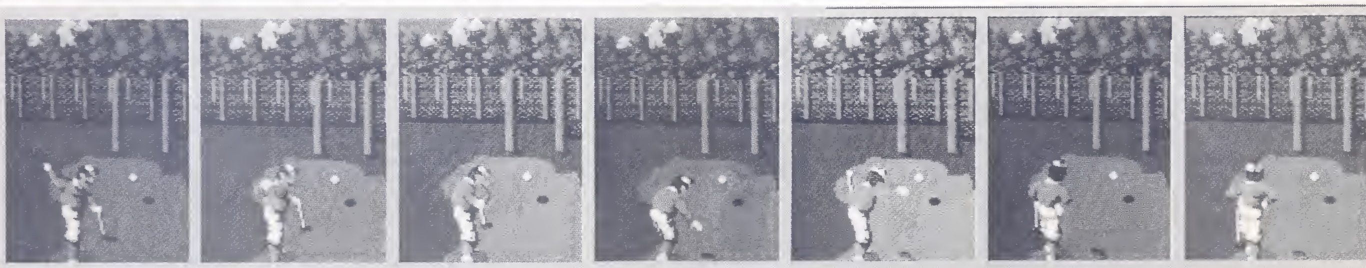


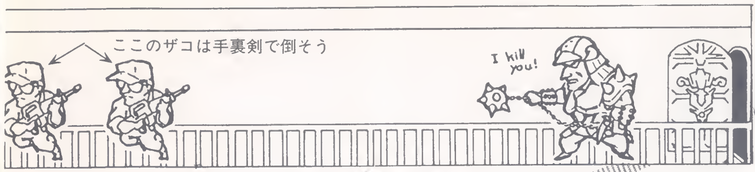
隠れキャラのお魚さんです。


チョースケは不思議な踊りを踊った…。



この人はどこに立っているのでしょうか？


チョースケ七変化。



読者参加で

攻略パワーアップ

アドバイザー TAKO君他／担当 ATSU／監修 石井ぜんじ

ニンジャウォーリアーズ

©TAITO

ありがとう。ほんとのところ、こんなに、みなさんから攻略のアドバイスがくるとは思わなかった。すばらしいお便りばかり。ニンジャウォーリアーズの評判も思った以上によさそうだし…。さっそくいってみよう!!

すばらしいパターンが送られてきたぞ!!

さて、前回私が書いた、忍者ウォーリアーズの攻略法だが、さすがに原稿を上げた時期が早かっただけに色々と後から読むと文章のアラが……（でもタイムリーに記事を載せなければならないので、こっちも大変なんだゾ）

なんて、見苦しい言い訳も言えないぐらい忍者ウォーリアーズに関しての手紙が全国から寄せられた。

その手紙の中には、私の知らなかったパターンやテクニックが書かれている手紙もあり、さっそく我が師匠、ZENJI大先生とためしてみようと思う。

今回は、その送られた多くの手紙の中から一番くわしく書いてくれた、福岡県のTAKO君の攻略を基本に前回書ききれなかった部分を説明しよう。

これがベストのアイアンアーム必殺パターン!!

① まず苦無をかまえて投げてくる鉄球を止める。

② 鉄球を止めたら回転ジャンプでアイアンアームの目の前に立つ。（この時苦無はかまえたまま。また、着地した瞬間に足元を攻撃してもよい。）

③ そのままの状態でいると、アイアンアームはオノで攻撃してくるが、それは苦無で防いでいるので大丈夫。奴はオノをふった時、少しの間無防備になるのでオノを防いだ瞬間にしゃがんで苦無で1回攻撃する。

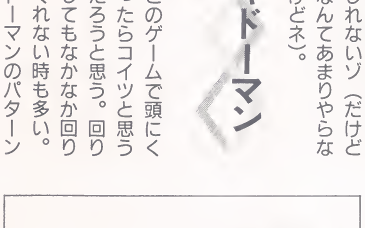
そうしたら、すぐまた③の状態にもどしての繰り返しでOK。ボタンは攻撃する時に押し、そのまま押しっ放しにすればよい。

この方法だと前回（5月号）の方法の2、3倍のスピードでアイアンアームが倒せる。最終面ではこの方法のおかげでクリアの確率が飛躍的にのびたのは言うまでもない。

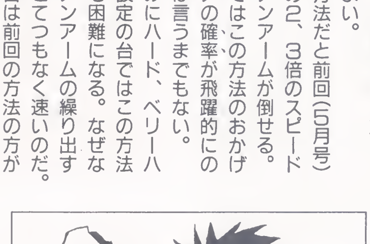
ちなみにハード、ベリーハードの設定の台ではこの方法はとても困難になる。なぜなら アイアンアームの繰り出す鉄球がとてつもなく速いのだ。この場合は前回の方法の方が安全かもしれないゾ（だけどハード台なんてあまりやらないと思うけどネ）。

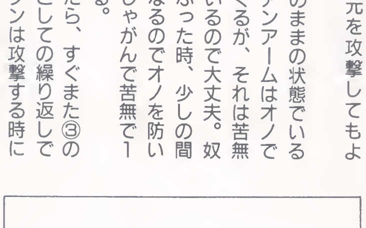
対シャドーマン攻略

さあ、このゲームで頭にくる敵といったらコイツと思う人は多いだろうと思う。回りこもうとしてもなかなか回りこませてくれない時も多い。実はシャドーマンのパターン

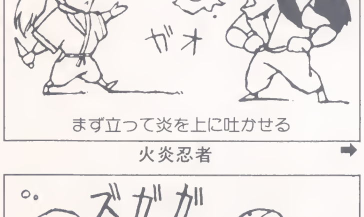


まず立って炎を上に吐かせる

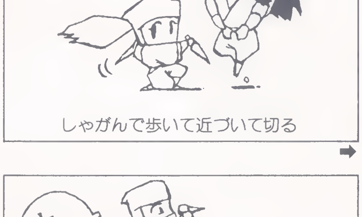

しゃがんで歩いて近づいて切る


歩いて逃げる

火炎忍者 ➡



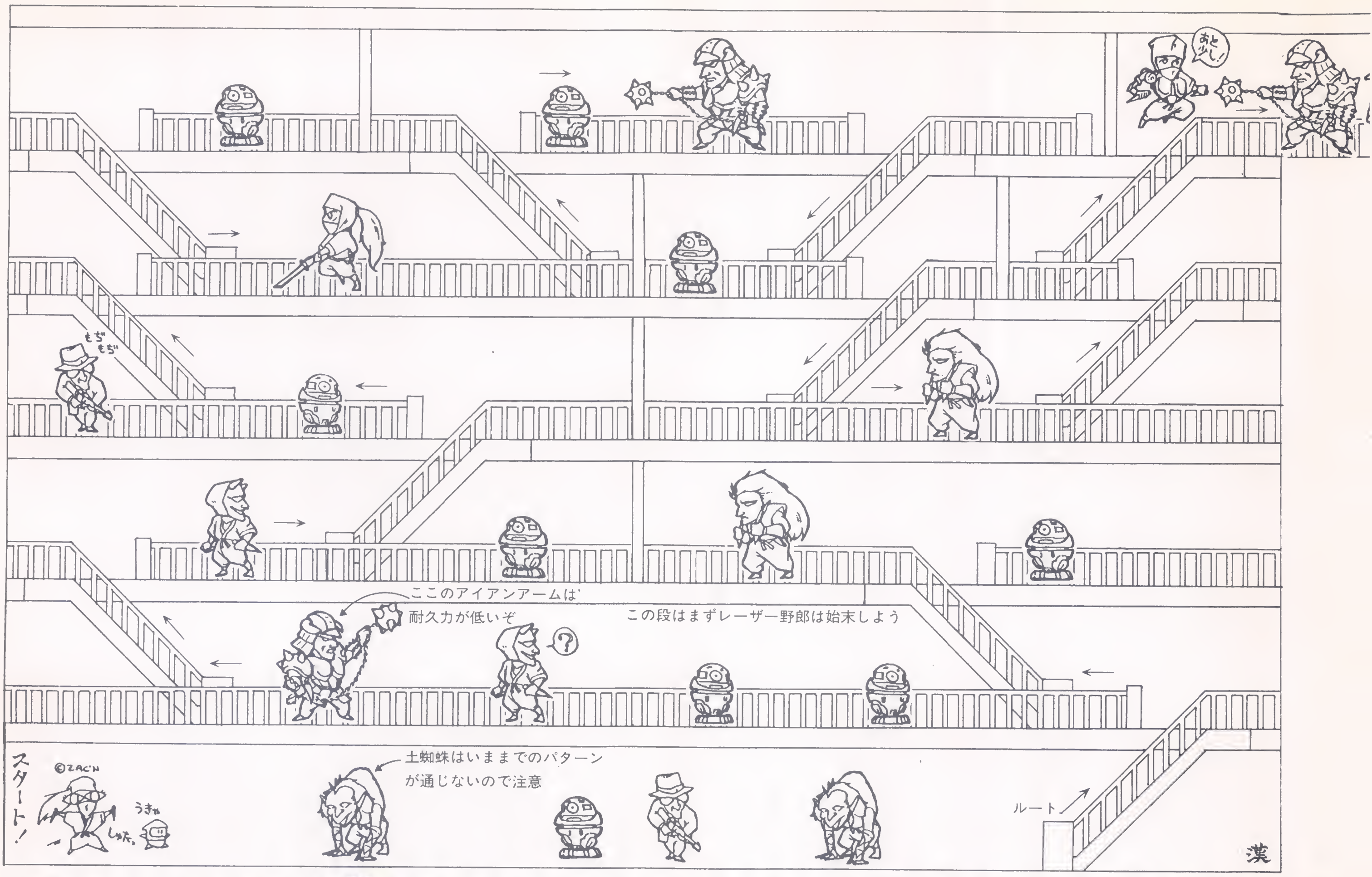
鉄球を受けて間合を合わせる



その直後宙返りしてとび込む


しゃがんで2回切る

アイアンアーム ①➡ ②➡ ③➡



には3種類のパターンがある。

まず、

① 出てきたらそのまま回転ジャンプで回りこんで切れるヤツ。

② 始めは回りこめないが、数回ダメージを与えると回りこめるヤツ。

③ ダメージを与えるごとにワープして、ある程度ワープすると回りこめるヤツ。

①の場合は問題ないだろうから、②、③の場合について説明しよう。

②の場合は、まずある程度ひきつけて、ジャンプした直後に手裏剣を投げよう。するとシャドーマンはつられてジャンプするが、ジャンプした瞬間は手裏剣を防げない。これでダメージを与えられたらしめたもの。回りこんでサクッと切ればOKだ。（シャドーマンも手裏剣を投げてくる場合があるので注意しよう。）

では③の場合はというと、②の時のようにダメージを与えるしかない。もしワープした時に敵が後ろを向いているならば、タイミングよく手裏剣を投げれば当たるゾ。（これは①の場合にも応用がきく。）

あと補足として、シャドーマンは時間が経つと自分から攻撃してくるということも言っておこう。

戦車のうまい利用法

戦車兵を倒せず、どうしよう？ と思う人も少なくはないだろう。面の最後の戦車ならスクロールが停止するので逃げ切ることも可能だが、途中に出てくる戦車はとてもつらい。

2面の場合は、まず回転で戦車の右側に回りこんで画面一番右に進む。そうしたら画面を常に右にスクロールさせながらジャンプして手裏剣を投げるとよく当たるぞ。

また、同じ2面の場合、ギリギリまでひきつけてから戦車に飛び乗って一緒に前進することもできる。この時、前から来るザコは全て戦車のえじきになるので、ザコに対する心配は全くないぞ。戦車は火炎忍者まで連れてってくれる。

火炎忍者の安全な倒し方

火炎忍者は初心者のハマリ場所だ。確実な方法を伝授しよう。

火炎忍者は炎を自分が立っていれば上に、しゃがんでいれば下にはいてくる。上に炎をはいてきた時の足元が狙い目だ。立って待っていて、炎を上にはかせよう。そうしたらしゃがんで近づき、足元を攻撃しよう。これでOKだが、逃げる時は立って歩いて逃げよう。宙返りは失敗する危険がある。

最終面 これが1コインクリアのパターンだ

前回は間違えて5面が一番タイムが足りないと書いてしまったが、一番足りなくなるのは絶対ここだ。ヘタをすれば最後にたどり着く前にタイムオーバーになりかねない。

今回は一応1COINクリアのパターンをZENJI大先生が作ってくれたのでくわしく説明しよう。

① 建物の外のシーン

ここは、耐久力のあるマシンガンやランチャーが嵐のように出てくる。どうしようもないので、手裏剣30発をここで全部使い切ってくれ。しゃがんで手裏剣を全部投げつつ進もう。最後のマシンガンは手裏剣が尽きるので苦無で倒そう。

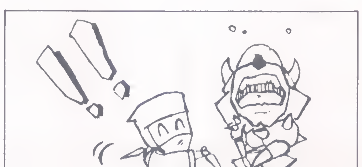
② 1階（土蜘蛛＋3SVO＋スナイパー）

土蜘蛛はどうでもいいから



立ち上がってオノを受ける

④ ➡



オノを受けた瞬間にしゃがんで1回切る

⑤ ➡



立ち上がる（ボタンは押したまま）

⑥

とにかく3SVOを先に倒すこと。2つめの3SVOは回転して後にぴったり回り込んで倒そう。後はとにかく先を急げ!!

③ 2階（3SVO+シャドーマン+アイアンアーム）

ここも、シャドーマンより先に2台の3SVOを先に倒そう。そうしたら、シャドーマンもなんとか倒そう。ここでどれだけ体力を残すかが勝負。アイアンアームは逆向きなので、レバーさばきに注意して必殺パターンで速攻で倒す。

④ 3階（シャドーマン+3SVO）

階段を登ったら苦無をかまえて後向きに立つ。すると、3SVOがレーザーを撃ってくるから2回バク転でかわす。もう階段のところまで来ているので後向きのまま階段を登っていけばいい。

後向きに苦無をかまえていないとシャドーマンの手裏剣をくらうよ。ここでは敵は両方倒さないで進む。

⑤ 4階（スナイパー+3SVO）

ここは立って2発手裏剣を投げて、歩いていってすぐ階段を登ればOK。3SVOは倒さなくていいよ。スナイパーの弾は手裏剣で止められるし。

⑥ 5階（くノ一）

くノ一が出現したら、しゃがんで苦無を構えよう。するとジャンプして後ろに行くので、今度はしゃがんで後をふりむいて苦無をかまえたまま、後しゃがみ歩きで右へ進もう。くノ一は剣で突いて押してくれるので階段まであっという間に進む。そこで立ち上がればそのまま上に登っていくよ。間違えて左側の階段を登らないように。

⑦ 6階（アイアンアーム+3SVO）

ここはいくつかパターンが作れると思うけど、3SVOのレーザーと本体を宙返りでとびこし、そのまま宙返りでアイアンアームを飛びこして先に進んで行ってもいい。この時は、とびこした後いそいで下に降りようとするとレーザーをくらうから、ジャンプしながらもう一度3SVOが戻るまで待つべき。

⑧ 5階（3SVO）

ここは大丈夫。3SVOは怖いからちゃんと倒しましょう。

⑨ 4階（火炎忍者）

まず立って待ち、上に炎をはかせる。そうしたらすかさずしゃがんで炎をよけよう。その時にすでに苦無を構えておいて、火炎忍者が上に炎をはき終ったら宙返りでとびこし、一気に逃げて階段を登ろう。

階段の登り方は慎重に。ゆっくりやっても炎は意外と遅いので大丈夫。

⑩ 6階（ザコ+アイアンアーム）

逃げまくってきただけに手裏剣もないので、ここのザコは画面一番右でひたすら切ろう。

アイアンアームを倒して60秒あれば望みは充分ある。

⑪ 最終防衛線（アイアンアーム+わいてくるザコ）

アイアンアームを必殺パターンで倒すのだが、この時に前から来るザコも一緒に切ってしまう。少々飛びげりをくらっても苦無を構えてアイアンアームに近づき、ずっと接近戦で確実に足元を攻撃していこう。

ただし、初めはバングラーが弾を撃ってくるので宙返りで突っこんだあと、いったんすぐ宙返りで逃げてバングラーを逃してしまおう。また、マシンガンアーミーが出てきたり、後ろから出て来た時は後ろに宙返りで逃げよう。そしてザコの切り目で宙返りで近づいて、再び接近戦に持ちこむという調子だ。

ベストタイムで60秒くらい残るだろう。このシーンだけで、最も速くて40秒くらいはかかる。

最後のバングラーは後ろを見せない限り大丈夫。

とにかく、それまでのタイムとライフゲージが最後にものをいうので気合いを入れてがんばってくれ。(しかし1コインクリアした人は全国で数えるほどしかいないんだ。)

最後に拙ない私の文章を見て手紙をくれた方々、どうもありがとうございました。

Special thanks

助けっ人のみなさんありがとう!

XYZ君(千葉県)、すちゃーん君(東京)、MUL－YS君（東京)、れっどべあ君(東京)、他大勢のみなさん、すばらしい攻略やお便りをありがとう。またよろしくね。

――ATSU

メチャ安い!!

大ゲームセンター

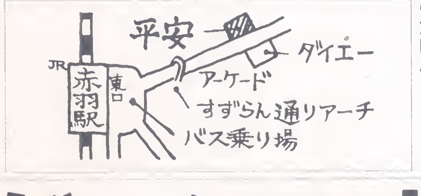
●1ゲーム10円,20円より～

なつかしいOLDゲームからニューゲーム

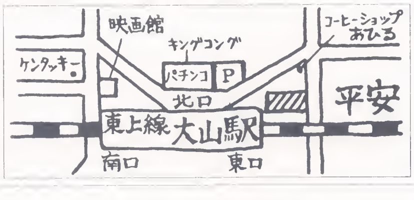
そしてメダルゲームまで120種あります。

子供から大人まで楽しめる店です。

●赤羽店

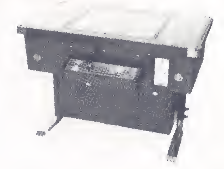


●大山店



テーブルTVゲーム機

格安販売!



●14インチ 18,000円

●18インチ 25,000円

(完動品・整備済)

●ゲーム基板 5,000円より

(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライマリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください

ゲーム平安

■赤羽店

〒115 東京都北区赤羽2－9－2

☎03(903)1871

■大山店

〒173 東京都板橋区大山東町18－9

☎03(962)4745

1000万点への道 後編（6～10面）

究極タイガー 究極の攻略

©タイトー

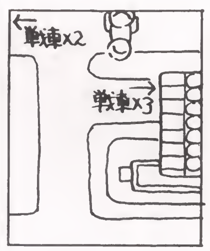
SPY大和&GOD鈴木

先月号にひき続きまして、6面から10面までの攻略と前回の補足をちょっとしてみましょう。
6面以降になると益々難しくなって、パターンができてないと、ズルズルいってしまうことも多いと思います。やはり、ある程度パターンをつかんでおかないとプレイが安定しませんよ。

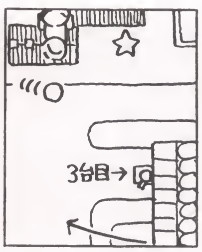
前半（1～5面）攻略の補習
——前号のマップも見てね——

1面

2周目以降となると、1周目でボンバーを使わなかった所でも、ボンバーを使わないとつらいという場所がいくつかでてきます。
まず1つは図①の場所（前号のマップ1－A）。真ん中からの3台の戦車を撃とうとして待っていると左から2台の戦車に撃たれてしまいます。かといって、途中から左の戦

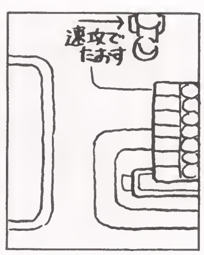


①本文参照

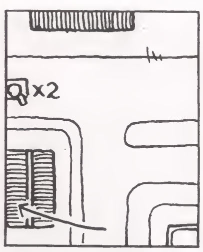


②本文参照

車を撃ちに行こうとしても、今度は真ん中から出て来る戦車に撃たれてしまうのです。
もし、安全にいきたくてボンバーを使うとしたら、真ん中から出て来る戦車の3台目が出るころにボンバーを使い、左の戦車を撃ちに行くというのがいいパターンだと思います（図②）。
こんなところでボンバーを使うのはもったいないという人のために、ボンバーを使わないで進む方法も教えておきましょう。（ただし、やはりあ

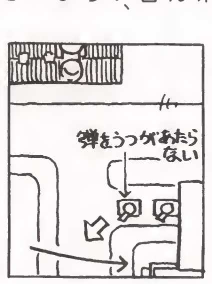


③速攻で輸送用ヘリをたおす



④左の戦車X2を撃ったら

る程度の装備は必要です。5WAYで真ん中の弾が強い状態のものがいいです。）
図③～⑤の通りにすればボンバーを使わなくてもすみます。でも、安全にいきたいという人はボンバーを使うにこしたことはありませんよ。



⑤すぐ右にもどって戦車X3をうつ

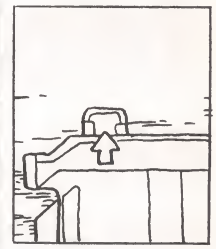
2面

特にこの面は、2周以降になるとボンバーを使う所が増えます。したがって、たて直しの時になるとボンバーがたりなくなりがちになります。もちろんケチっていたらすぐに死につながります。だからこの面はあまり死にたくないんですよね。死にたくないといっても敵はゆるしてはくれませんけど。
1面のボス手前で死んでいたりすると、いきなりショットパワーが小さい上、ボンバーも底をついています。最初はVの字の編隊が4回くるわけですが、緑のヘリが次から次へと来るのでなかなかパワーアップが取れません。また、切り返しをミスるとVの字の編隊の反対側の方が残ってしまって、つんでしまうことも少なくありません。
もし、最初の方でいきなり死んでしまったら、ボンバー

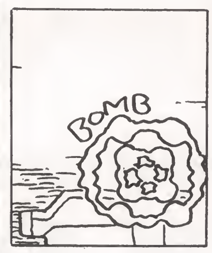


⑥片側でボンバーを使い反対側へ

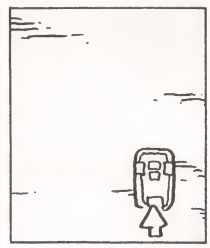
を全部つかってでもVの字の編隊のエリアは越えてしまいましょう。ここでボンバーを3回使ってしまっても、補給したボンバーを長距離爆撃機（前号のマップ2－A）までもっていけばそのまま先に行くのも楽になるでしょう。
とにかく、長距離爆撃機の所まで行く前に死んでしまったら、長距離爆撃機用に1発ボンバーを残しておきましょう。
その後のアプラーゲですが、ボンバーがあったら図⑦～⑨のような感じでボンバーを使えば効果的でしょう。しかし、ボンバーを使いきってしまっていた場合は、気合を入れて1匹ずつやっつけなくてはなりません。2匹目は、弾を撃たれる前にやっつけるのはかなりきついと思うので、ムリをせずにうまく切り返しながら撃ち込んで下さい。
ボスをうまくやっつけるコツですが、まず、ヘリの攻撃がいつ終わるかをきちんと覚えておいて下さい。
最後のヘリの編隊を撃ち終えるやいなや画面の一番前ま



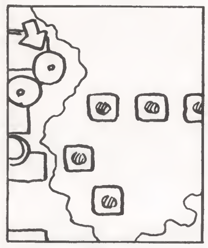
⑦撃ち込む、撃ち込む



⑧2コのアブラーゲの間でボンバー



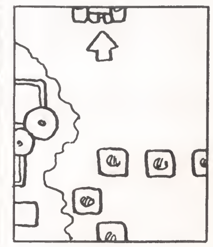
⑨右のアブラーゲを倒す



⑩最後のザコヘリは必ず左から出てくる

でいって下さい。これは、ボスにできるだけ弾を撃ち込めるようにするためです。そうすれば、ボスがあまり長びかないですむでしょう。

ボスの手前のたて直しならば、1回目のヘリが出て来るころにはやっつけられるでしょう。又、1回目のヘリが出るころにボンバーを使えばいっそう安全になりますね。

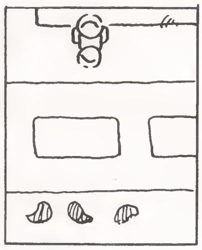


⑪ボスに撃ち込む

3面

2面のボスの手前で死んでいて装備がない場合、真っ先に3WAY以上にすることを目指して下さい。

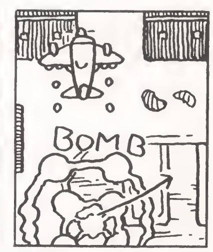
この面のヘリは残すとやっかいなので、装備があがってないとかなりつらいと思います。2面でSを2つ取っていれば、最初の輸送ヘリはセレクトボールを持ってきてくれます。



⑫3面最初の輸送用ヘリ

ただし、ここの青を取ろうとする時に、丁度左の戦車の攻撃と重なってしまうと思うので、うまくスクロールで左の戦車を見せないようにして、青を取って下さい。

最初の長距離爆撃機の所は、5WAY以上の装備がない場合は、下から来るように戦車の2台目をやっつけるようにボンバーを使って下さい。また、その長距離爆撃機は、すぐにやっつけないと戦車やヘリの攻撃と重なってしまうので、自機の装備が弱い場合は、ボンバーを使ってでも早めにやっ

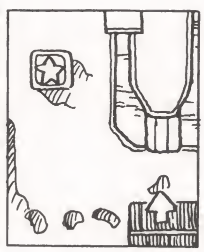


⑬ボンバーを使ってから右へ

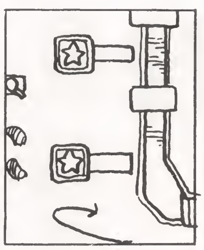
つけてしまいましょう。

あと、前号のマップ3－Kの所のパターンの一例を紹介しておきましょう。

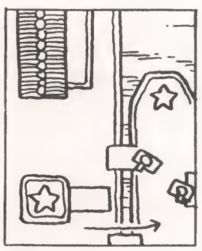
まず、右の倉庫から出て来る戦車2台を撃ち、左から出て来る戦車を撃ちにいきます。左から出て来る戦車2台ともう1つ上の戦車2台のうちの下のやつを撃ったら、右へもどって下から来る戦車を待ちぶせします。下からの戦車を



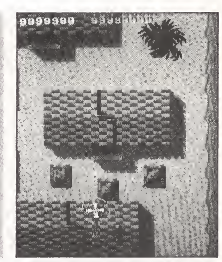
⑭戦車X2を撃って



⑮左の戦車X3を撃って右へ



⑯左の戦車を撃って右へ



な、なんだこのスコアは!?

撃ち終ったら左の残りの戦車1台を撃ちに行き、またもどって、右から来る戦車たちを撃てばこの場所はクリアです。

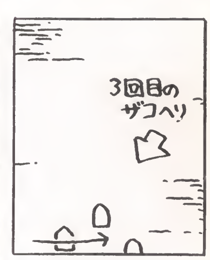
ちなみに、5WAY以上を持っていない場合は、図⑮で下の戦車を待っている間がとても危険なので、下からの戦車はボンバーでやっつけてしまいましょう。

4面

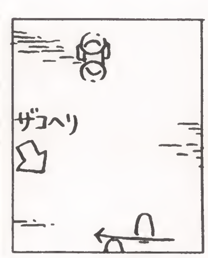
この面に出現するヘリは、1周目や2周目では大して強くはないのですが、3周目以降からかなり手強くなります。5WAY以上を持っている時はあまり関係ないのですが、装備が足りない時はかなり苦戦します。

まず、3面のボス手前で死んでしまっていて装備がなくなっていた場合、切り返しに注意しなくてはなりません。ここに出てくるヘリは切り返しをミスって接近されてしまうと、こっちが撃つ前に撃たれてしまうことが多いので気を付けて下さい。

良いパターンを紹介しますと、最初右にいて、左からヘリを出現させます。これを左に撃ちに行き、今度は右からヘリを出現させます。この調子でもう一度左へ行くと、下からボートの編隊が現れます。そうしたら、これをすぐには撃ちに行かずに、右からのヘリの出現を待ってから撃ちに



⑰本文参照



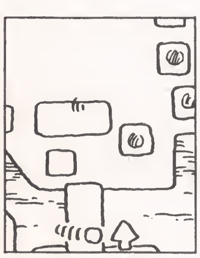
⑱本文参照

行きます。

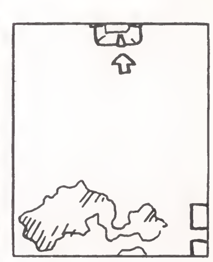
その後、もう1回くるボートの編隊も左で待っておいて、右のヘリが出現してから撃ちに行けばいいのです。

ボス攻略ですが、安全にいくとすると、やはりセレクトボールの緑を取って、レーザーにした方がいいでしょう。しかし、この緑を取る時が問題です。あくまでもボス手前ぐらいまでは、5WAYでいないとかなり危険なので（3周目以降）、ボスのいる陸が見えたところに武器をチェンジして下さい。丁度緑になっていると思います。

と、いってても、これは最後のヘリがセレクトボールを出してくれた場合のみなのであって、Ⓑが出てしまう可能性があれば、フル装備でない場



⑲緑を取る



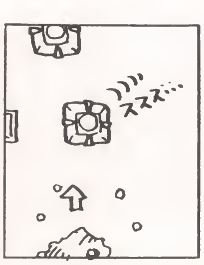
⑳おもいっきり撃ち込む

合はⓈが出てしまう可能性もあるというわけです。そのためにもやはり、青の装備でボスをやっつけられるようにしておかなければなりません。

まず、画面の一番上でボスに密着して弾を撃ち込みます。この時ボンバーも同時に使えば、かなりのダメージをあたえることができます。

ここで注意しなければいけないのは、あまり撃ち込む時間を長くすると、ボスから離れようとしてもボスも下へ下がってくるので、ボスから離れにくくなってしまい、弾にやられがちになってしまうということです。

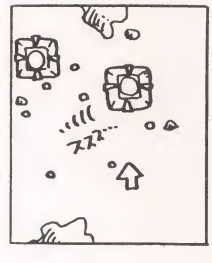
次に、緑やたて直しの時と同じ所でボンバーを使うわけですが、ボンバーを発射するタイミングの目安としては、最初のうちの真下へ向かって撃った弾が画面から消えるころというのがベストだと思います。そうすれば、ボンバーの煙が消えるまでには、その



㉑本文参照

ボスも撃ち休みをしてくれるので一気に撃ち込むことがしやすくなるわけです。

そこで、そのボスが赤くパチパチいっているようだった

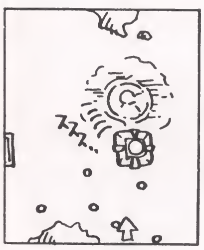


㉒左上からの弾をよけつつ撃ち込む

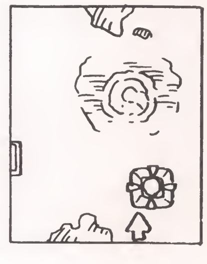
ら、あとはすぐ破壊することができるでしょう。パチパチいってないようだったら、もう1回ボンバーを使ってとどめをさしてあげればいいでしょう。

さて、忘れちゃいけない、もう1匹いるんでした。下に下がってきてから撃ってくる弾ですが、これをよけるのに気をつかうことは、あまり遠くに離れてしまわないことです。かえってよけにくくなりますよ。最初はボスの正面よりちょっと左の所でよけて、あとは来た弾を少しずつ左へチョイっとよけてあげればいいのです。弾を吐くタイミングを覚えていればいっそう楽になりますよ。

そうしたら、そのボスがさらに下まで下がってきた所で一気に撃ち込み、動きだしたら離れてボスの左側を狙うつもりで撃っていけば、ちょうど正面に撃ってきた弾もあたりません。あとの攻撃は大したことはないので楽にやっつけることができるでしょう。



㉓本文参照



㉔本文参照



㉕本文参照

5面

この面のヘリの性格ははっきりいってかなりインケンです。こいつに対する対策がわかっていないと装備がない時に超つけこまれます。追いかければ逃げるし、逃げれば弾を撃ってきたり体当たりをしてきたりで大変です。

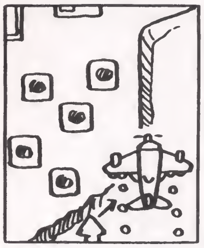
だから、その時その時の判断力が必要となってきます。撃ちに追いつけそうだったら撃ちに行き、追いつけそうになかったら最初っから反対側へ逃げてしまうのです。慣れてしまえば、あまり苦戦することはないでしょう。

長距離爆撃機をやっつけることについてですが（前号のマップ5-A）まず、1機目は装備がいい時は弾と弾の間には入らず、常に外側から撃ってやるのが安全です。

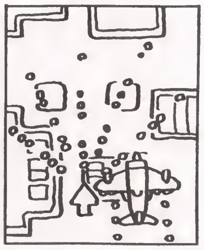
装備が弱い時は、中へ入って弾全部が当てられるようにすればいいのですが、こいつが左右に動き回るので危険でしょうがありません。そういう場合は、ボンバーを使った方が確実な方法だと思います。

次に、2機目をやっつけようとする前にヘリの編隊が一度やって来ます。そして、ヘリの攻撃がいったん止むので、その間に2機目をしとめるわけです。

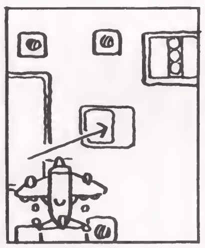
2機目をやっつける前のヘリの編隊は5WAY以上があるならば、画面上部全体に弾



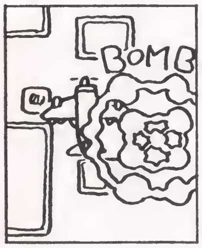
㉖ななめに撃ち込む



㉗画面全体に弾が広がるようにして



㉘ザコヘリを片付けて



㉙ボンバーを使う

がいきとどくようにして撃っていれば、ヘリを撃ち逃がすことはないでしょう。

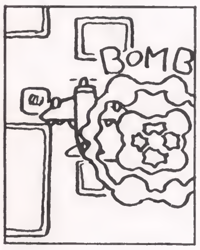
しかし、装備がない場合は、うまくヘリを片側に集中して出現させるようにして心がけ、ヘリを全滅させるやいなやボンバーを使いつつ2機目をやっつけるというようにしないと難しいと思います。又、たとえ装備がよくても気を抜いて撃っていると、やっつける前に左右に動き出してしまうので気合いでやっつけてしまいましょう。

ボスについてですが、はっきりいって途中で下をくぐるというのはかなり危険です。左側にいるうちにボスを破壊してしまうように心がけましょう。

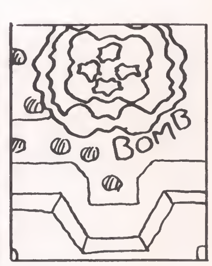
とはいっても5WAYの最弱又は最強以外では、ボスをやっつける前に右からグリーンランチャーが出てきてしまうのです。（つまり、中途半ぱに強いとボスの固さの上がりぐあいに負けてしまうわけです。）

そういう場合は、あらかじめボンバーを使いつつ5WAYの弾が全部当たるように撃ち込んでおいてあげます。（画面に現れたら、すぐに。）そうすれば、右からグリーンランチャーが出る前にやっつけることが可能になると思います。

ちなみに、左側だけでやっつける場合、ボスのまわりの砲台に、やっつけなくてすむものが出てきます。画面に出



㉚フル装備でもボンバーを



㉛ボンバーを使って撃ち込む

さないからですね。それを知っておけばかなり効率よくボスへの攻撃もスムーズになります。

これで1~5面までの補足はおしまい。

さて、いよいよ6面~10面までの攻略とマップの紹介ですよ。

後半（6~10面）究極攻略だ

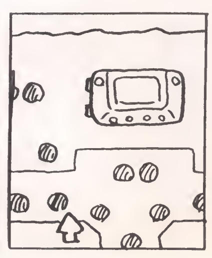
6面

この面にも新たなヘリが出現します。画面の横からのみ出て来るんだけど、これがけっこういやらしい。画面の下に自機をおいておかないと、ヘリが出たと同時に撃って来る弾にやられがちになります。そのためパワーアップアイテムも取りにくい面となっています。（あらかじめパターンにしておけば取ることもできます。もちろん。）

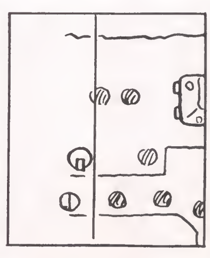
あと、このヘリに対してですが、どっちから出て来るかを覚えていない場合は、あまり左右に寄らない方がいいと思います。かなりやり込んでいる人ならば、だいたいどの辺でどっちから出て来るのかは、ある程度わかっちゃってきているでしょう。又、5WAYを持っているならば、真ん中で下にいるヘリだけでヘリはほとんど始末できます。（ただし戦車や砲台はそうはいきませんけどね。）

ヘリの出方は2種類あって、片方から4匹いっぺんに出て来るのと、2匹ずつ対称に出て来るものがあります。対称というのは、右上から2匹でたら左下に2匹、左上から2匹出たら右下に2匹といった感じです。わかっていると次にどう出てくるかが予測できるので便利かと思われます。

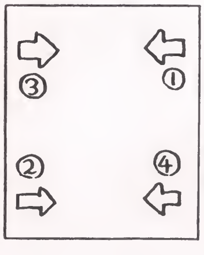
では、面の攻略ですが、こ



㉜後は左下で撃っていればよし、と

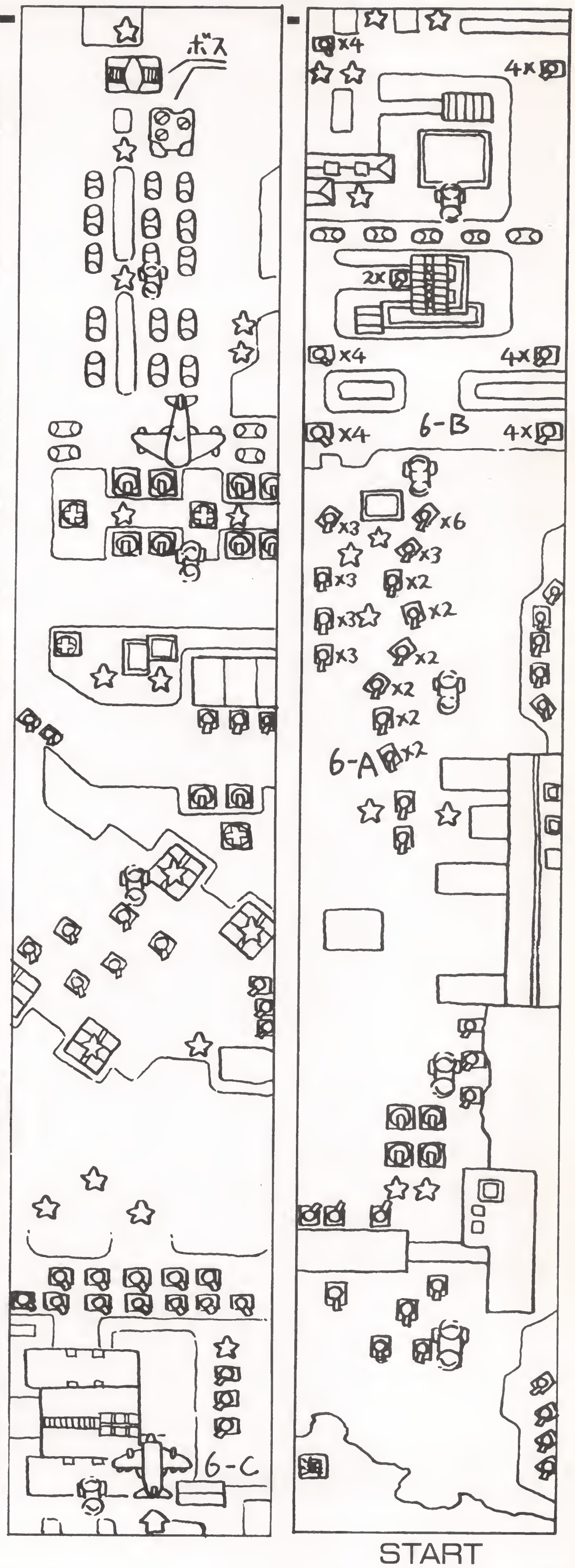


㉝画面の左外に2コ砲台がある



①6面ザコヘリの出現パターン

6面



の面は最初の方がかなり難しくなっています。5WAYを持っていても慣れていない人はミスしがちだと思います。さらに死んでしまうと立て直しがとても困難なので、死にたくない場所の1つでもあります。

この場所（マップ6－A）はヘリに加えて3列に広がった戦車の攻撃があるので大変です。良い方法としては真ん中の列の戦車を弾をはかせないうちに正面の弾でやっつけ、両わきの列の戦車を画面に出さないようにするのがいいでしょう。ヘリは5WAYの弾がやっつけてくれます。

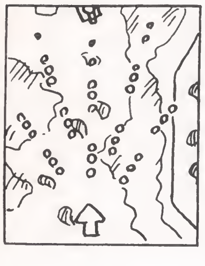
ここで死んでしまった場合は、ボンバーを3発つかってでも次のエリアまで進めることを心がけましょう。エリアが進んでしまえばこっちのものです。いちおう例も紹介しておきましょう。（図③～⑥）

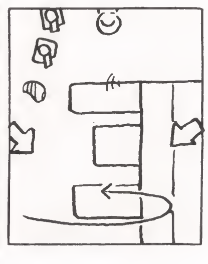
マップ6－Bの左右から4台ずつ2列の戦車はキチンと数えておかないと、画面に見えない所へ残してしまって、危険な目にあうので気を付けましょう。

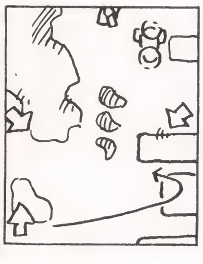
マップ6－Cでの長距離爆撃機ですが、右の戦車3台を撃ち終えた後、下にもぐりこんでやっつけましょう。ただし、早くやっつけないと横から来るヘリや、上で待ち構える戦車からの攻撃を受けてしまうので、遅れそうだったらボンバーを使ってしまってもいいでしょう。

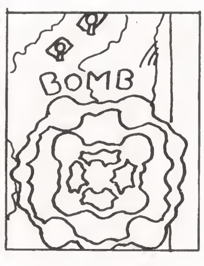
ボスの攻略ですが、やはり最初に現れるボスを速攻でやっつけてしまうのが勧められます。2匹とも生かした状態にするのはあまり安全とはいえませんし、手間がかかります。

まず、あらかじめセレクトボールの緑を取ってレーザーに変えておきます。攻撃しながら下で待ち、下までボスがおりて来た所でボンバーを使い、とどめをさします。残ったもう1匹のボスは、左右にヒョイヒョイよけながら攻撃してあげれば恐いことなしです。

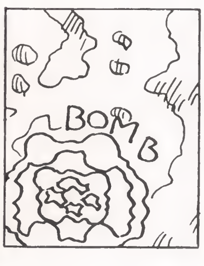

②真ん中の列の戦車を撃っていく


③左、右のザコヘリと戦車X3をまず撃つ


④左端で待ちザコヘリが出たら撃って右へ

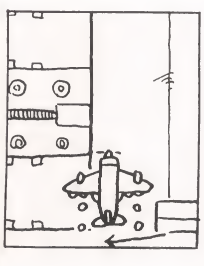


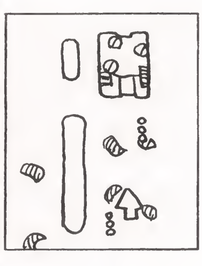
⑤ボンバーでⓈをすぐ取る

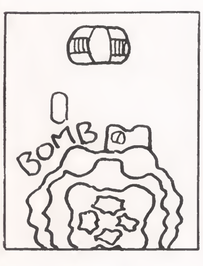


⑥後は危なくなったらボンバー

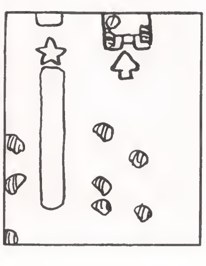

⑦戦車X3を撃つ

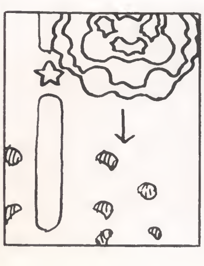

⑧入り込む


⑨弾をかわしながら撃ち込む

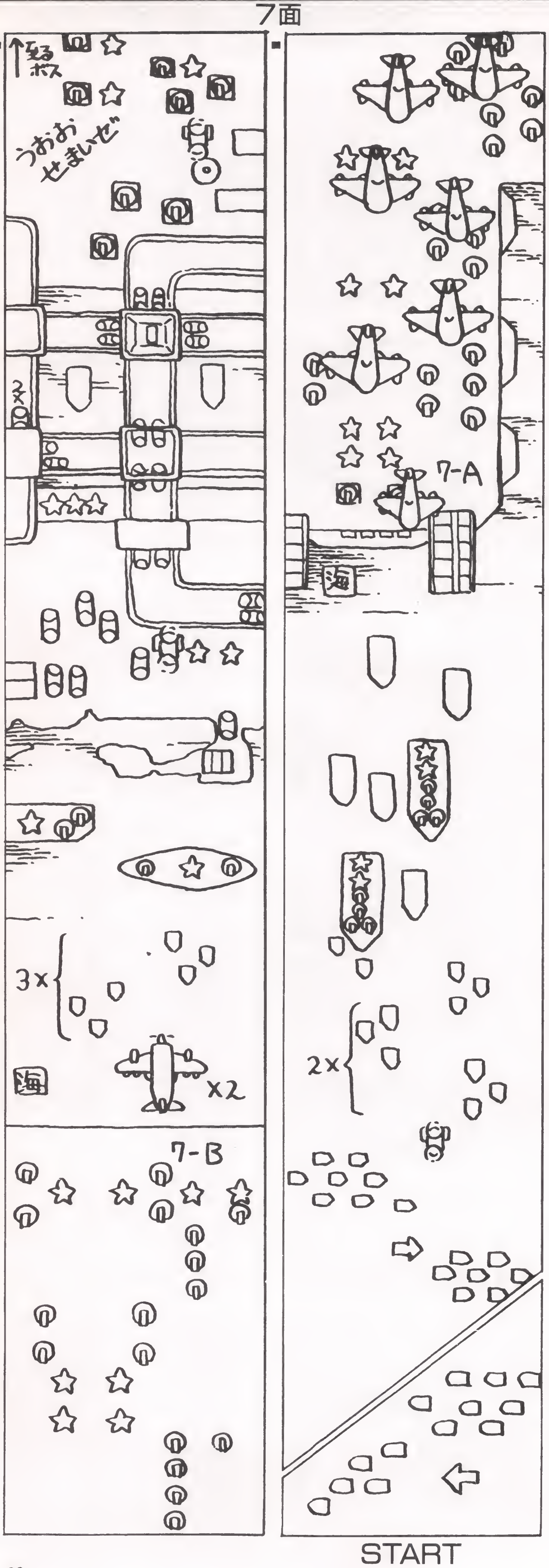


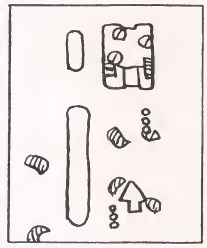
⑩ボスが下に来たらボンバー

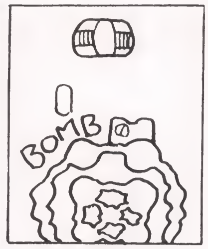

⑪まず撃ち込み、ボンバー


⑫爆風が消えかけたら下がる

7面

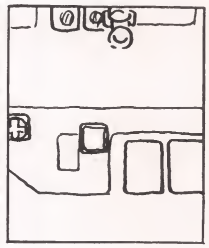


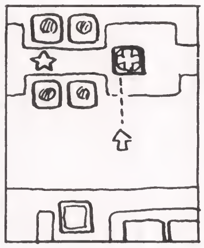

⑬弾をかわしながら撃ち込む



⑭ボスが下に来たらボンバー

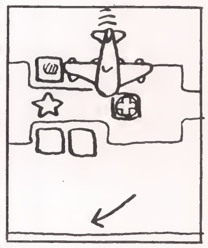
ところがです。実は3周目や4周目となると、レーザーだと次の7面がつらくなるのです。と、いうわけで、3周目以降までいけるようになった人は、青の装備ででもやっつけられるようにしないと7面がきつくなるわけです。

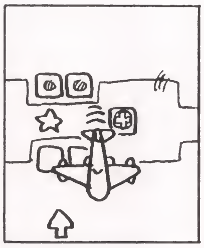

⑮砲台X4と輸送用ヘリを壊しSを取る


⑯ここに合わせ

もちろん攻撃の仕方も変わってしまいます。

まず画面の一番上でボスに撃ち込みます。ボスの1つ目の発射口が見えたらボンバーを使い、ころあいを見て下へ下がります。そして、下へボスが来た所で、もう一度ボンバーを使って、とどめをさしてあげれば良いのです。そこでやっつけることが出来なくても、ボンバーを使うなりして1匹目は確実にしとめて下さい。

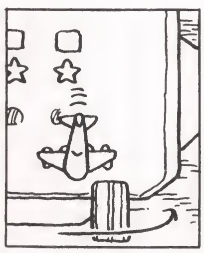

⑰弾が来たら左下へ


⑱ここら辺で壊せる

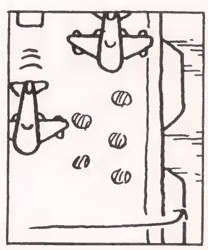
たて直しの場合ですが、最初のSを取ったら前方から来るオタケビを、ボンバーを使わずに強引に撃ちおとして下さい。Sを1つでも多く取れた方がいいですから。後はレーザーの時と同じ様にしてボスをやっつけましょう。

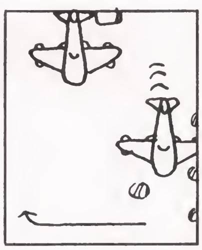
7面

最初はボートが左右から来ます。これは、始めに右に撃ちに行っておいて、左からボートが出始めたら左へ移動しながらボートを撃つといった感じで攻撃します。なるべく撃ち逃さないようにしましょう。

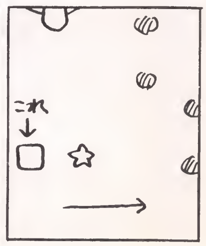

⑲初めの1機は右へかわす

レーザーか、又は立て直しで来た場合は、ボンバーを使いながらでも青の装備に切り代えてしまいましょう。早いうちに変えてしまわないときつくなります。

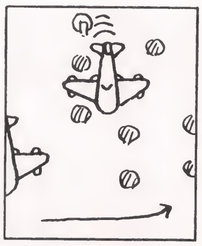

⑳次の2機も右へ


㉑その次は左へ

この面の難しい所の1つは空母の上でのオタケビの連続攻撃です。しかも2機ずつで来るのが3回もあります。よけ方が悪いとオタケビの弾や空母の砲台に撃たれてしまうので気を付けよう。

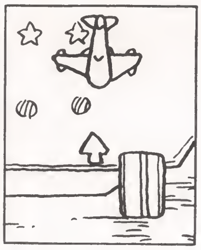


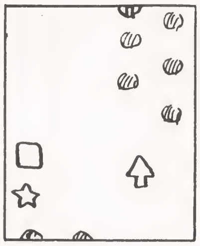
㉒左の星は取らない方が安全

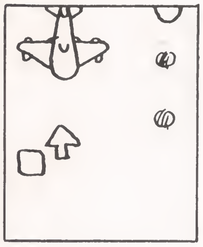

㉓最後は右へよけつつボンバーを使う

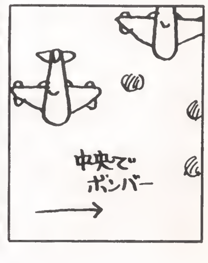
まず、最初の1機で来るオタケビを右へかわします。☆を取りに行ってから、次に来るオタケビ2機も右へかわし

ます。そして、今度はオタケビの並び方は今のと違っているので、左へよけた方がよけやすくなっているので左へよけます。
　その後に見える☆ですが、よくばって取りに行くと、右の砲台を撃ちに行きにくくなるうえに撃たれやすくなるので、あまり取りに行かない方がいいと思います。
　そこへしつこく、またオタケビが2機くるので右へよけて下さい。この時ですが、オタケビの弾をよけた後、壊しにくい砲台があります。ボンバーを使って身を守りつつ、この砲台を確実に壊してしまえば、安全にこのエリアを抜けることができるでしょう。

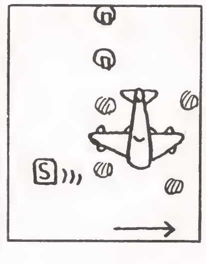

㉔初めのオタケビはボンバーで

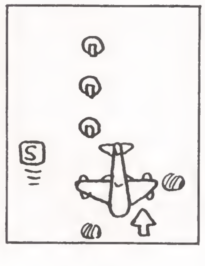

㉕Sを取っていれば砲台も壊し易い


㉖最後の2機はまず左側を撃ち込む

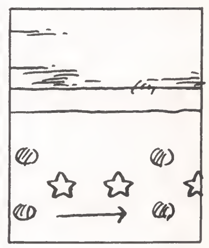


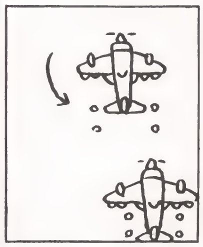
㉗早めにボンバー

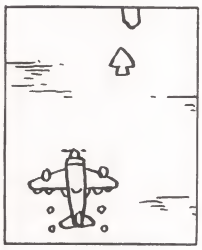

㉘右下に逃げながら

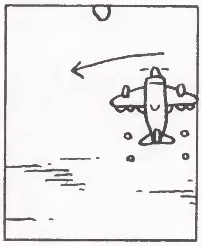

㉙連射して壊す

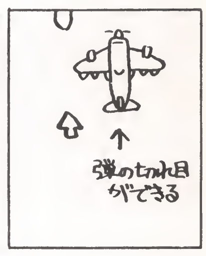
　ここで死んでしまった場合のたて直しはちょっときついと思います。
　マップ7－Aの所からの場合は7－Bからのよりは少し楽になっています。わざと戻されるのも1つの手かもしれません。7－Aからならば、最初のオタケビにボンバーを使い、すぐにSを取ります。そして、最初のオタケビに図のようにボンバーを使いながら攻撃すれば、Sをいっぺんに2つ出させることが出来ます。
　6－Bから始まった時は、最初のSがない分つらいことと、せっかく出した2つのSがなかなか取れないことがガンになっています。ボンバーをもう1回使ってでもSは1つはどうしてもほしいところでしょう。
　空母の終りの方にある☆4つは左から右へ取りにいった方がいいです。なぜならば、この後、後ろから出て来る長距離爆撃機（マップ7－C）の出て来る座標を左にずらしてしまわないようにするためです。こいつは左右のスクロールによって出て来る座標がずれてしまうので、ボートとの混合・攻撃の時にやっかいになってしまうのです。


㉚最後の4つの星は左から右へ

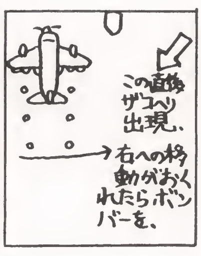

㉛3組のボートを撃ったら1機目をボンバーで


㉜4組目のボートを撃つ

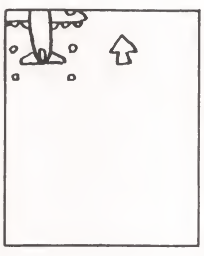

㉝左側へ



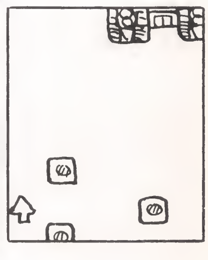
㉞5組目のボートを撃ち

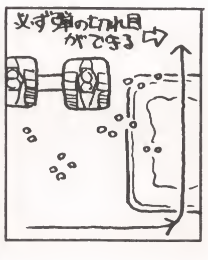


㉟すぐ右へ

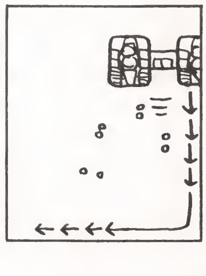

㊱右の6組目のボートを撃つ

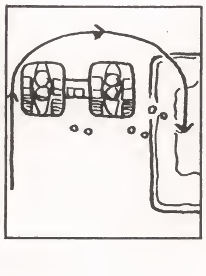
　まずボートの編隊を3組やっつけると、長距離爆撃機が上まで上がって来ているのでボートへの攻撃がじゃまになります。そこでボンバーを使いつつこいつを破壊して、4組目のボートの編隊をやっつけましょう。
　そうしたら、すぐに左へ行って、(2機目の爆撃機の上を通って）2機目の弾が止むのを待ちながらボートの編隊を撃ちます。この時は、ボートより爆撃機の弾の方へ目を向けていて下さい。
　弾が止んだら、すぐに2機目の下をくぐり、右のボートの編隊を撃ちに行きます。下をくぐりそこねた場合は、次に弾が止むまで待たなくてはいけなくなりますが、ボンバーを使わないと苦しい場合があります。5WAY以上がない時は、ボンバーを使わないで行くのはかなりきついと思います。
　ボスに対してですが、やっつけてしまう為にはレーザーが必要になります。しかし、次の面のことを考えたり、ボンバーの節約を考えると青のまま行ってよけて、ボンバーは0～1発ですませてしまった方がいいでしょう。
　1周目や2周目の装備の弱い時などは、ボンバーを使わないパターンで越えられます。3・4周目はボンバーを1発使うパターンになります。
　よけている時は、ボスの真ん中のつなぎは絶対に壊してしまってはいけません。パターンがくずれるどころか、よけきれなくなってしまうからです。
　たて直しでも、3WAYまで上がる上に、ボンバーも3発あるので、次の面もけっこう楽になると思います。

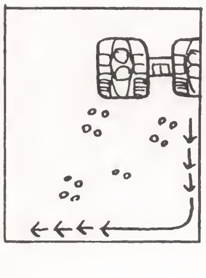

㊲左下で待つ



㊳弾を撃ってきたら右、右上に行く

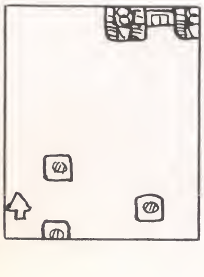

㊴来た道をUターン。ボスが上に行った時自分が左下に


㊵ノンストップで上をグルリとまわる

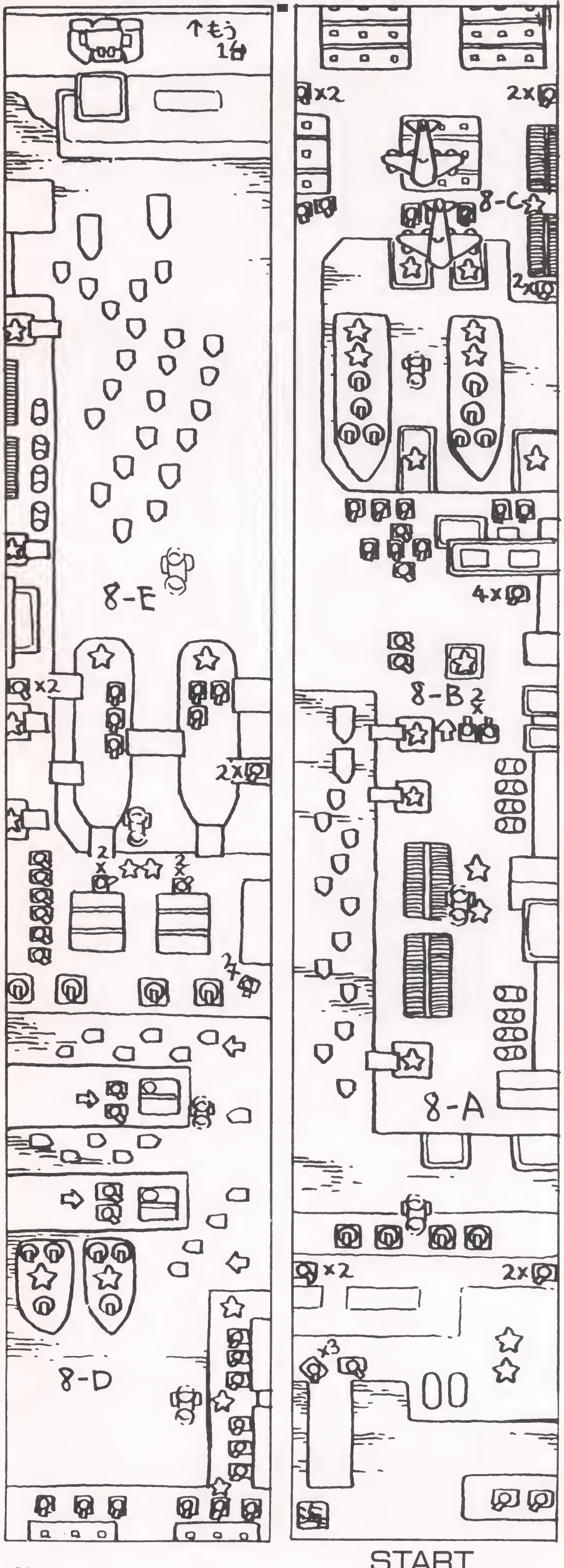

㊶図―39と同



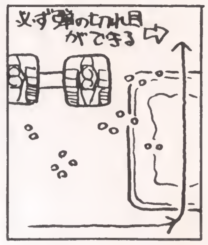
㊷1周すれば終り


㊸左下で待つ

8面



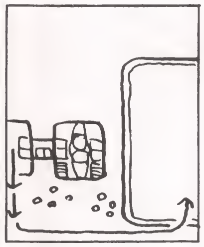
START



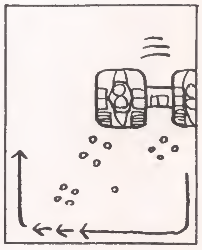
㊹弾を撃ってきたら右、右上へ行く



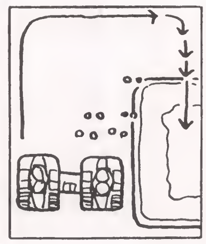
㊺前パターンよりさらに左下でねばってから上へ



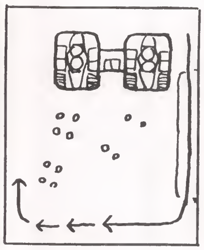
㊻きり返しの為に右側でボンバー



㊼ボスが下がり出したら上へ



㊽右上が余裕あるからひきつけつつ下へ



㊾ハイ、おしまい

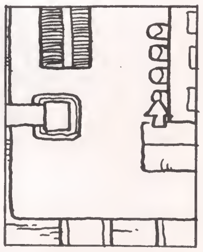
8面

みんなが一番きらっている面です。死んでしまうと装備が上がりにくい上に、そのためすぐボンバーがなくなってしまってズルズルはまってしまう恐れがあるからです。青の装備を持っていたら死にたくないですね。

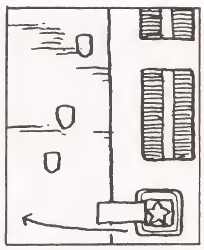
まずマップ8－Aの所ですが、ここで死んでしまった場合、ある程度パターンがわかっていないと非常につらい場所です。抜けるのもきつい。

しかし、そんな場所なのですが、うまくやれば3WAYまで一気に上げることもできる場所なのです。

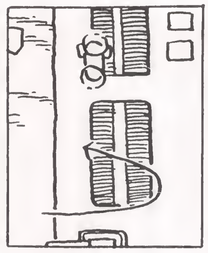
最初に右のグリーンランチャーを撃ちに行きます。ここでは、かなり連射をしないと撃ち逃がしてしまうことになってしまうので、気合いを入れて連射して下さい。



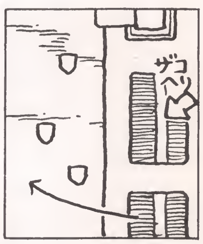
㊿グリーンランチャーを撃つ



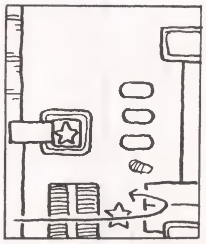
(51)左のザコボートを撃つ



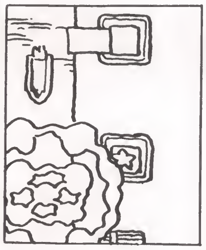
(52)輸送用ヘリにボンバーを



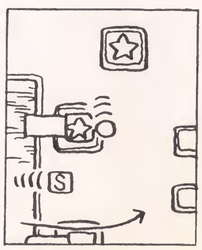
(53)ザコボート・ザコヘリを片付け



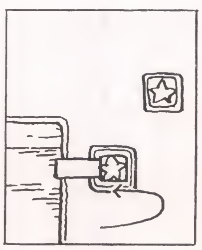
(54)グリーンランチャーを撃つ



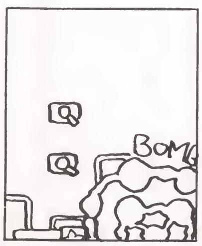
(55)左でボンバー



(56)ザコヘリを片付けて



(57)青ボールとⓈを取る



(58)下の戦車にボンバー

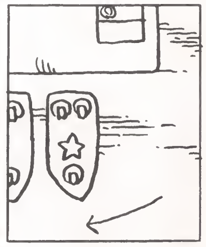
その後、左のボートを撃ちに行き、その上の輸送ヘリをボンバーでやっつけつつSを取ります。そうしたら、画面の左で少し間をおいて（ヘリとのタイミングをとるため）右へ移動します。そしてグリーンランチャーを、うまく弾を切り返しながら全滅させて、左の輸送船2台をボンバーを使いつつやっつけます。ここで、すぐにはパワーアップアイテムを取りに行かずにヘリを始末して下さい。

セレクトボールが青に変わったところで、パワーアップアイテムを取って、右下から来る戦車を向かえ撃つわけです。この戦車にもボンバーを使う必要があると思います。前の列の戦車にダメージを加えることが可能になったと同時に、ボンバーを発射すればタイミングはバッチシです。

8－Bから始められてしまった場合ですが、このまま進んでズルズルいくよりも、わざとエリアをもどされて8－Aからいった方が後々楽にはなると思いますが、ここはかけひきですね。

次に8－Cのオタケビ2機のところですが、フル装備といえどもボンバーを使うことをお勧めします。ボンバーをケチッて死ぬのはバカバカしいですからね。2発あったら2発ともつかってしまってもかまわないと思います。

8－Dの所は画面の左の方の船2台が固い上、端の方にいるために砲台がやっつけにくくなっています。うまく、2回にわけて攻撃するか、ボンバーを使って攻撃して下さい。決してボンバーはケチる必要はありません。たとえ最後のやつだったにしても、ここで使ってしまっても問題はありません。

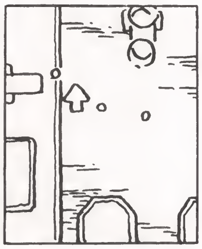

(59)すぐ下に行きボンバー

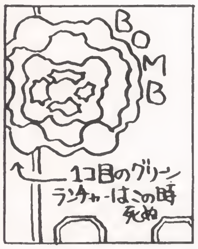
死んでしまって、この船の目の前からスタートさせられた時は、斜め下に移動しつつボンバーを使えば、いきなりやられることはありません。

8－E、つまりボス手前の立て直しですが、切り返しとヘリのひきつけ方がポイントになってきます。又、もちろん最初の輸送ヘリでボンバーを使って強引にSを取っておかないと歯が立ちません。

まず、最初のヘリをやっつけた後、上に輸送ヘリが見えてくるのでボンバーを使い、Sを取ります。

その後、図のように切り返して行って、ボスにたどりついたころには3WAYになっているようにして下さい。ここでボンバーは1発だけ残し

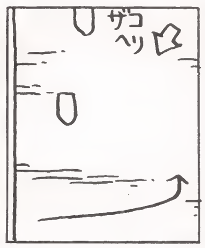

(60)1回目の弾の撃たれぎわにボンバー



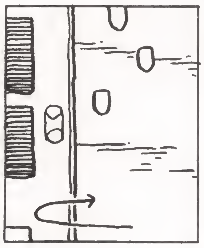
(61)爆風の中でSを取る



(62)左のグリーンランチャーX2を撃つ

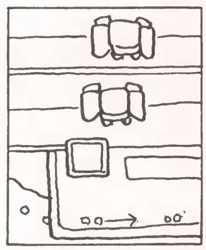


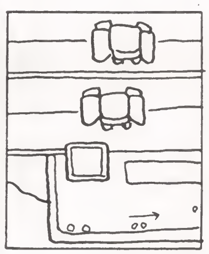
(63)右のザコヘリ、ザコボートを撃つ

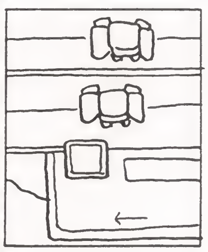

(64)左のグリーンランチャーを撃ち、右のザコボートを

ておけばいいので（次の面のため）輸送船の所で使うなり、アイテムを取るために使うなりしてしまっても良いと思います。

さて、ボス攻略ですが、一見弾がものすごくてよけるのが大変かと思われますが、実はよけ方がわかってしまうとなんでもないやつなんです。もちろん、このボスにボンバーを使う必要は全くありません。いつも手前のボスの正面にいるような感じで弾を左右によける、というような感じなのです。どういうことかといいますと、ボスから正面に撃って来る弾は必ず自機を狙って撃って来ているので、それをかわせばいいだけの話なのです。


(65)正面のボスの弾をよけ


(66)後ろのボスの弾をよける


(67)同じ事を反対に

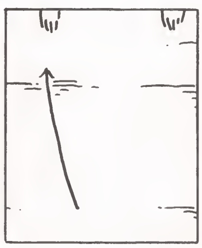
ただし、向こう側のボスの弾は、自機との距離が離れてるため、少しずれて飛んできます。だから、向こうのボスがいる方向側へよける時は、手前のボスの弾をよけた後、さらに移動してあげればいいということを頭に入れておけば大丈夫です。

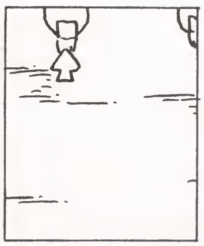
最初は慣れるまで苦労するかもしれませんが、慣れてしまえばかなり楽なボスと言えましょう。

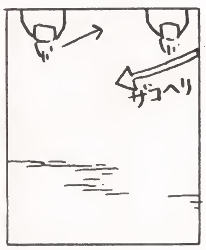
9面

この面にも金ヘリが出現しますが、5面のやつよりさらに手強くなっています。切り返しが遅かったりすると撃ちにいけなくなったりします。さすがに、5WAYをもっていれば、どうってことないやつらですが、それでも油断はできません。

まず最初、9－Aのアプラーゲの所ですが、死んでしまうと9－Aからは始まらずに先のエリアに進められてしまいます。とはいっても、やはり死にたくはありませんよね。


(68)3回目のザコヘリの後速攻で前に出る

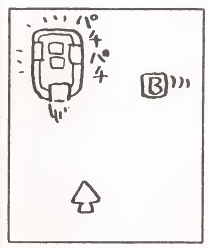

(69)撃ち込む、撃ち込む



(70)ザコヘリがまわり込んできたら中央へ



(71)ボンバーを使い右側を撃ち込む



(72)片方はまず死ぬでしょう

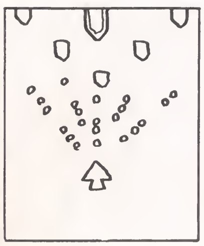
このアプラーゲに対する攻略ですが、まずヘリ3編隊をやっつけたら、すぐに上から出現し始めるアプラーゲを攻撃しに行きます。すると右からヘリが出てきますが、それは無視して攻撃し続けます。

ヘリが自分より下の方へいってしまった所で、今度は右のアプラーゲを攻撃しに行きますが、ここでボンバーをアプラーゲとアプラーゲの真ん中辺に落としてあげます。

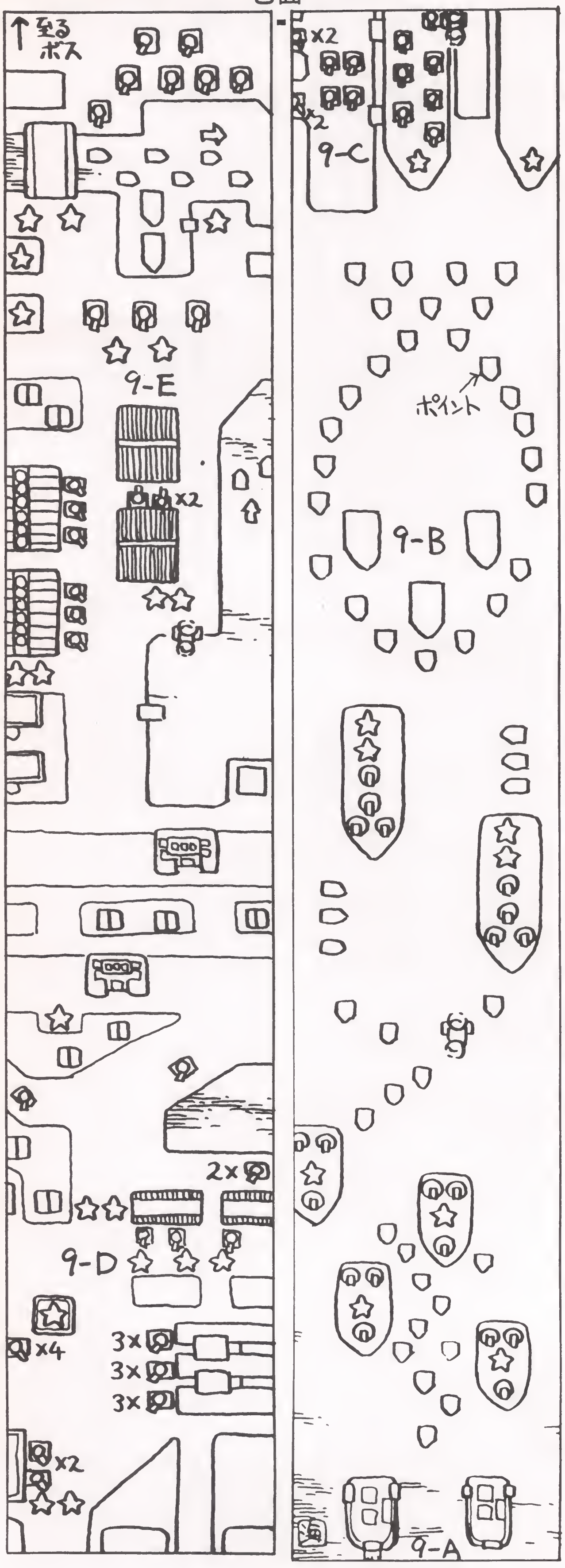
そして、ボンバーがきいてる間、右のアプラーゲを攻撃してあげます。これでアプラーゲ2機とも、かなりのダメージを与えることができると思います。

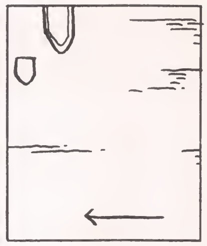
あとは下の方で弾をよけながら攻撃してあげれば、2機ともすぐに破壊できることでしょう。

次に9－Bのところですが、無理に全部やっつけようとするのは大変なので、片側を集中してやっつけましょう。

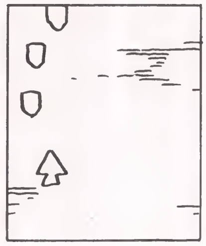

(73)正面で撃つ

9面

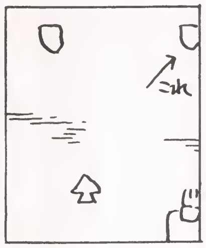




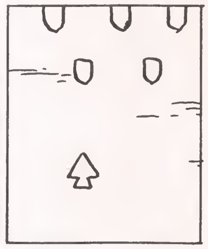
⑭片側により（ボンバーを使うのも可）



⑮片側のボートを撃っていく

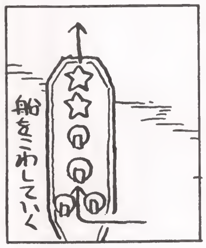


⑯ポイントのボートを撃つ

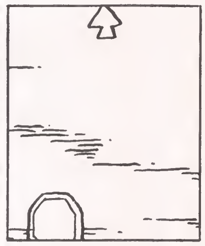


⑰後は楽に撃てるでしょう

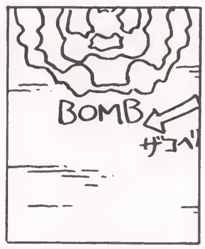
しかし、そのまま行こうとすると、後から出て来るボートの編隊に追いつめられてしまいがちです。反対側のポイントとなるボートさえやっつけてしまえば、楽に残りのボートをやっつけることができます。ポイントとなるボートを頭に入れておいて下さい。



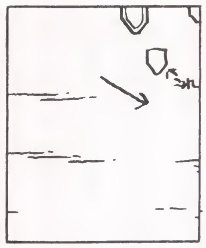
⑱レバーをすぐ左へ



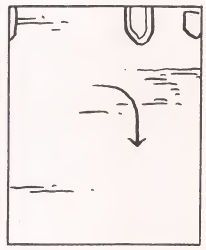
⑲中央上で待つ



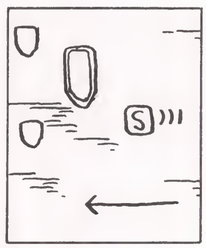
⑳輸送用ボートにボンバー



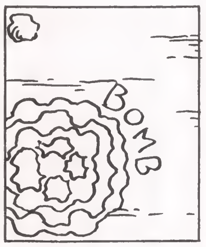
㉑右へ行きボートを撃つ



㉒下がりながら輸送用ボートを撃つ



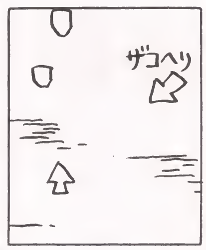
㉓左でボンバー



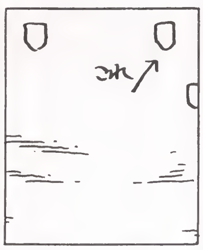
㉔爆風の中でSを取る



㉕青ボールを取って3WAY



㉖左のボートを撃ち



㉗ポイントのボンバーを撃つ

このエリアでの立て直しですが、うまくやればボンバー2発で3WAYまで装備を上げることが出来ます。この立て直しはマスターするべきでしょう。

最初の戦艦が過ぎたら画面中央の一番上へついて編隊を待ちます。先頭のボートが見えた瞬間にボンバーを撃ち、そのままSが手に入ります。そのボンバーを撃つのが遅れると後ろから来る輸送船を画面外でやっつけてしまって、パワーアップアイテムが出現しなくなってしまうので注意して下さい。

Sを取ったらすぐに、右の輸送船を撃ちに行きます。あまり連射してしまうと、すでにボンバーで少しダメージが加わっているため、すぐに壊れてしまい、パワーアップアイテムが画面外で出てしまうことがあるで注意しましょう。

輸送船を破壊したら、そのまま左の輸送船の方へ行き、そのボンバーを撃ちます。そのボ

ンバーのきいているうちに、Sと青を取ってしまうのです。

後は、うまくヘリをやっつけたりかわしたりしつつ、右側のポイントとなるボートを破壊してしまえば、スムーズにそのまま先へ進めます。残ったボンバーもケチらず使ってしまえば、死ぬこともぐっと減ることでしょう。

又、ポイントとなるボートを撃てずに、画面の片側に追い込められた場合は、ボンバーを使うか、もしくは強引に編隊を回りこめばなんとかなります。

大陸に入って9-Cのところの左から来る戦車ですが、図90で指す戦車をやっつけてから行くと丁度いいと思います。

9-Dの☆の所ですが、画面に☆は4つまでしか出現しないことに注意して、☆の隠れている奴を壊して下さい。

ボス手前の立て直し（9-E）ですが、まず、始まったら左へ行って開閉砲台を撃ちに行きます。タイミングを合わせれば両方とも簡単にこわれてくれます。

そうしたら、すぐに真ん中へ戻って、倉庫から出てくる戦車と、上から出て来るヘリを撃ちます。この時、ヘリが1機撃ち残しがちなので、残ったらすぐに切り返して、このヘリをやっつけてしまって下さい。

その後、左右に切り返してヘリをやっつけつつ、輸送船まで近づいてボンバーを使い、Sを2つ手に入れます。Sが手に入ってしまえば、ボート等は楽にやっつけられるので、撃ち残してきつくなるということも減ると思います。

さて、ボスですが、まず最初に自機の正面の弾がボスの真ん中よりちょっと右に当たるようにして撃ち込みます。

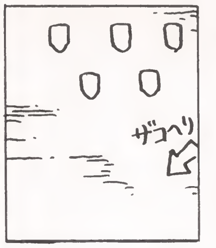
ボスが弾を撃ち出す前に少し離れて、ボスが弾を撃ち出したらボンバーを使います。最初に撃たれた弾はボンバーで消しませんが、自機には当たりません。座標がピッタリ合っていれば、ボンバーを使う必要もないのですが（2回目の弾と弾との間がせまい）安全のためにボンバーは使うべきでしょう。ダメージも多く与えることができるので、その分楽になりますし。

ボスは一番下まで来ると弾を撃ってこないので、その間に密着して撃ち込みましょう。もう1匹のボスは、画面の外へかくしてしまえば、弾がとんでこないので、弾を撃ち止めるまで画面の外へかくしておいて、下まで来たところで撃ち込んであげましょう。

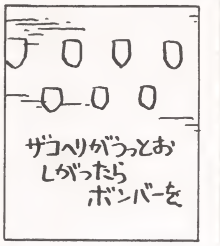
フル装備の時も同様にしてやればいいわけです。

10面

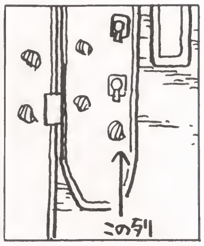
これが周の最終面となります。装備が上がっていた場合は、ボスまでは楽にいけると思います。が、ボスで死ぬとかなりきついことになるので、ボスで死ぬのはさけなければなりませんね。



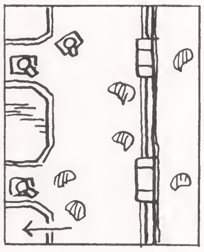
88 問題はザコヘリ

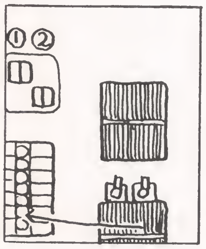


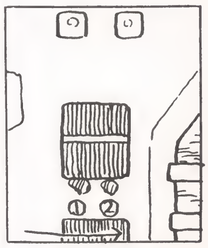
89 正面に入り込む事

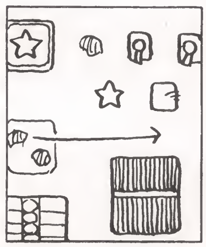


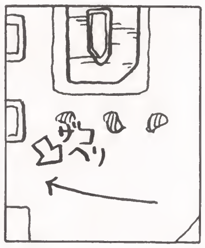
90 この列を撃って左へ


91 左の戦車を撃つ

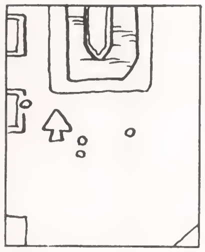

92 すぐ左へ行き開閉砲台を撃つ

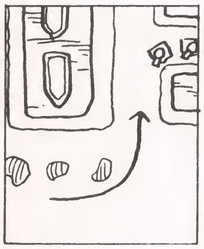

93 中央の戦車×2を撃つ

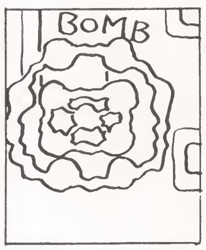

94 左から戦車×3を撃つ



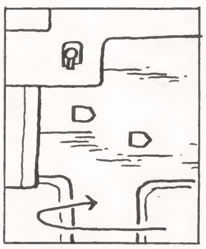
95 左へ行き

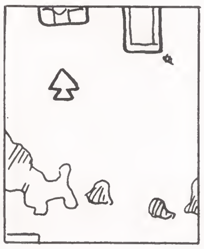

96 ボートの弾を1回よけ

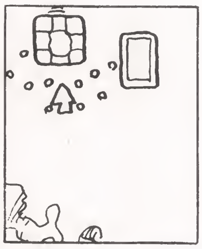

97 右上でボンバー

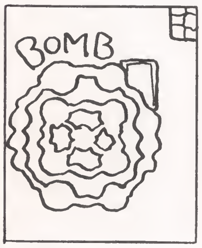


98 爆風の中でS×2を取る

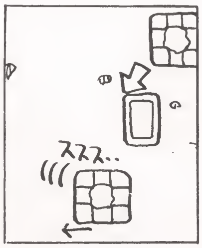

99 後は左右のきり返し


100 撃ち込む

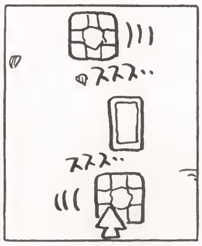

101 撃たれたら



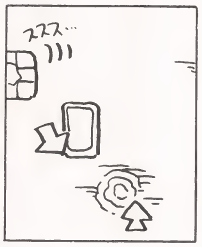
102 ボンバー



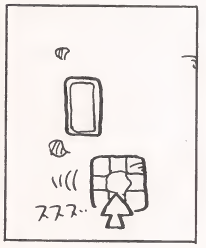
103 右上の弾を少しよける



104 撃ち込む



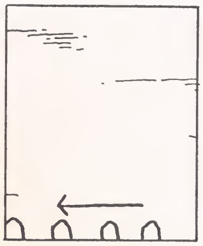
105 左上の弾をよける

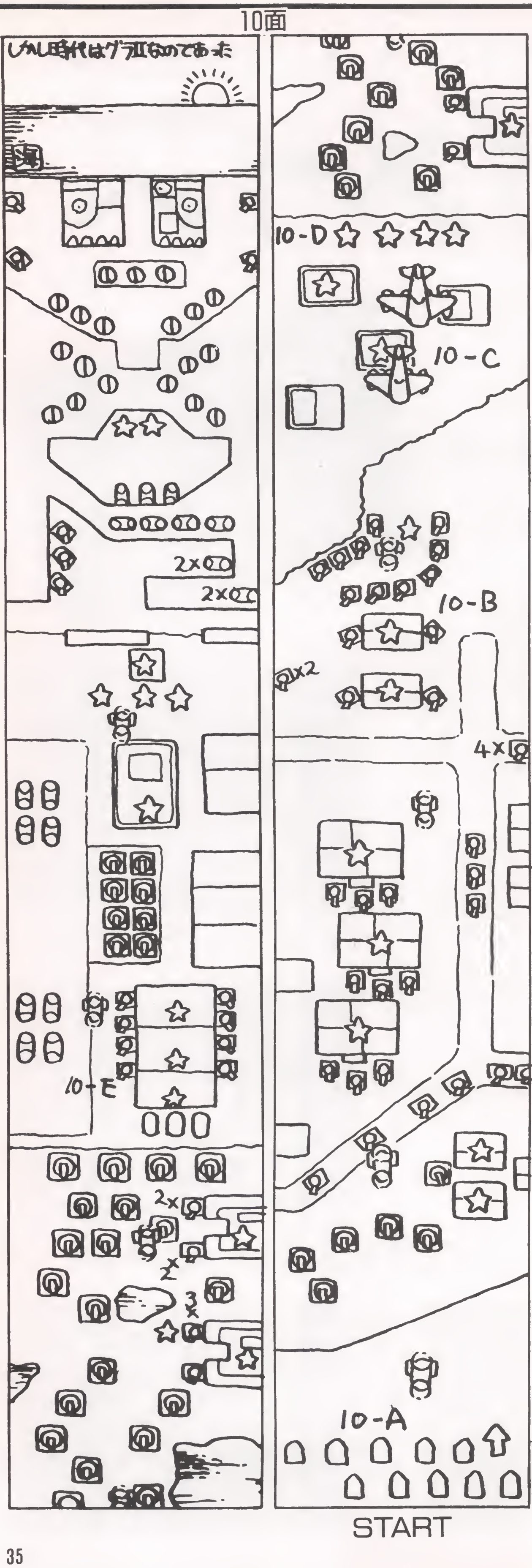


106 撃ち込む



107 ザコヘリを撃ったら下にへばりつく


108 かさなってザコボートを撃っていく



まず、10-Aですが、面が始まってヘリ2機ずつを2回やっつけたら画面の一番下で自機を待機させます。右寄りの方がいいでしょう。下へ行くのを忘れていると、いきなり下から出て来るボートに撃たれることになるので注意しましょう。

　ボートが出現したら、右から順にやっつけていきましょう。すぐその後にもボートは出てきます。そのまま左から撃っていってあげましょう。ボートは4列でてきます。装備が低い時は、ヘリを撃ち逃さないように気を付けて下さい。撃ち逃してしまった場合は、ボンバーで切り抜けてしまいましょう。

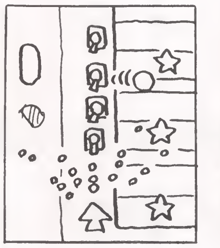


⑩ここは弾が見づらい

　10-Bでの場所ですが、敵が混み合う上に弾が見えにくくなっているので、なかなか危険な場所です。ボンバーを使ってしまってもいいと思います。立て直しの時はなおさら必要だと思います。

　10-Cのオタケビにも立て直しの時はボンバーを使った方がいいでしょう。ヘリの攻撃とオタケビの攻撃を同時によけるのは、なかなかきついのです。

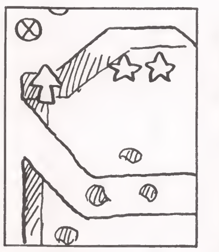
　10-Dでの☆も消さないように気を付けて下さい。☆がかくれている所を壊す前に、手前の☆を取ってしまいましょう。



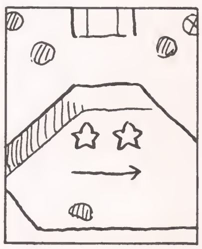
⑩ボンバーを使ってもいいと思うが

　10-Eでもボンバーを使った方がずっと安全です。正面の弾が強ければ、左側に出る戦車をすぐにやっつけられるので、ボンバーを使わなくてもすみますが、使うも使わないもあなた次第です。

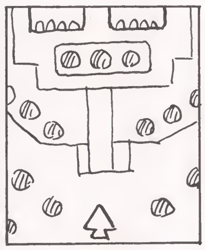
　いよいよボス攻略です。まず青の5WAY以上で行きます。一番下のド真ん中にいればいいわけですが、ボスが弾を撃ち始める前からその位置にいないと、弾がずれてとんできて死んでしまうので注意して下さい。



⑪まず片側を撃ち



⑫反対側を撃ちに行く



⑬スクロールが止まる前にスタンバる

　その座標ですが、左右の多少のズレならば特に危険はありません。(フル装備の時は、なぜかシビアになっているようですが。)

　又、フル装備のひとつ手前の装備の時は、座標合わせと連射に気合を入れないといけません。戦車の耐久力が上がっているのに対し、外側の弾が弱いからなのです。できることならば、このような装備にならないように[S]をわざと逃がすのも1つの手だと思います。



⑭でか手裏剣なげんなよォ

　ボスにたどりつくまでに大変かもしれませんが、黄色の装備でいくという方法もあります。でも、これはあまりお勧めできません。

　ボス手前などで死んでしまった場合ですが、10-Bまでもどさないと5WAYになりません。残機をつぶして10-Bの赤い屋根の見える所まで戻してからボスをめざして下さい。



⑮ここまでもどす事

　戻さないで行く場合は、1周目ならともかく2周目以降は確実性がないので、戻して確実に進めた方がいいでしょう。

　以上で究極タイガーの全面攻略は終わりです。もちろん紹介したパターンよりもいいものはあるかもしれません。又、それを自分で作るのもいいと思います。

　途中であきらめずにがんばって下さい。君にだってできるぞ！　1千万点!!

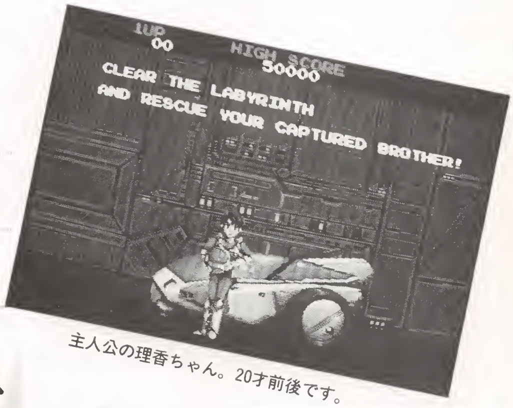
(SPY大和&鈴木GOD)



トロン風ドットイートゲーム
レイメイズ

C TAITO CORP.1988

Joe 山田



主人公の理香ちゃん。20才前後です。

アルゴリズム（行動パターン・性格）を持って襲いかかる敵をなぎ倒し、幾多の難関乗り越えて目指せオールクリア！

ストーリー

現在から100年後の未来社会。交通機関の発達などの理由により、緑川理香をリーダーとする暴走族も、他のグループ同様解散を余儀なくされたが……。

彼女は今、「オルガナイザー」に乗り、HLR（ホログラフィ・ラビリンス・レース）に参加しているのであった。

主催者である、Mr.モルトに囚われの身となっている弟を返してもらう、という条件のもとに、この迷宮に住むという謎の生物・ガムカンの助けを得ながら、全ての迷宮をクリアしなければならない。失敗は許されない。さもなくば、我が身が囚われるのだから……。

実際のプレイについて

——操作方法——

4方向レバーで、自機エアーバイク「オルガナイザー」を操作するんだけど、慣れるまでがタイヘン。

基本的には、パックマンと同じなのだが、角で止まってくれないので、レバーから手を離すと動き続けるのだ。

次が「アクセルボタン」。押すとスピードが上がる。あ、当然か……。

普段は、1秒間に60ドット、アクセルボタンで、最高160ドット。ということは、約3倍のスピードになるということになるなぁ。

初めの頃は、「はえーっ!」と思うだろうけど、後半は敵さんもハエーッだから、がんばるしかないね。

アイテムボタン。

アイテムで、レーザーや特殊アイテムを取った時に使う。レーザーだったら、フルオートになるので押しっぱなしでOK。特殊アイテムは、画面の指示に従って使用する。

——プレートとスコア——

得点は当然表示されまして、カウンターは一千万点です。

プレイ画面は、カベがあり、これが迷路を構成します。フェンスと呼びましょう。

ドットを食べてくんだけど、これが3種類。

説明しよう。

①ノーマルプレート…単に通過で得点。色で得点が決まっています。白の50点から黄色の120点まで。

さあ、食べよう。

②メタルプレート…固いプレートです。耐久度はアルカノイドみたいに、少しずつ上がっていく。最初は、2発で、最終的に5発になります。ラウンド×50点。

③パワープレート…各ラウンドに数個、一定場所にあるんだけど、ノーマルと見分けがつかないので探して覚えましょう。

通過するとアイテムが出現するんだけど、アイテムについては、あとで説明します。

——ラウンド構成——

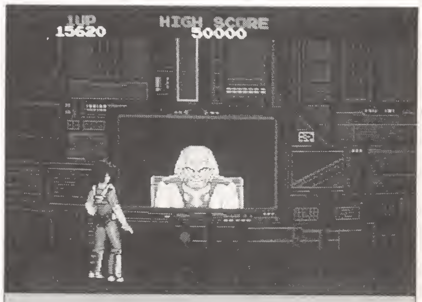
全部で125面あって、PLAYするときは32面できる。

というのは、アルカノイド2と同じで、面クリアごとに次の面を選んで進むのである。

当然、1面は共通ね。その後、赤緑青灰の4色のうち1つを選んで進むのだ。分類する時は、例えば、「ラウンド5のゾーン3」てな具合にすればわかり易いと思うよ。

32面をクリアすると、ファイナルラウンド（内容はヒミツ）に進めまっせ。

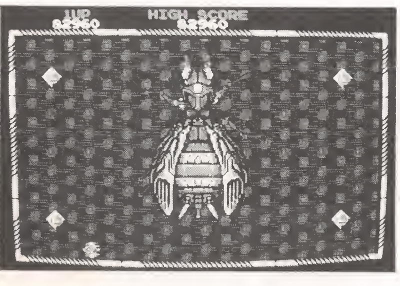
さてさて、この様なパズルゲームで問題となるのは、難

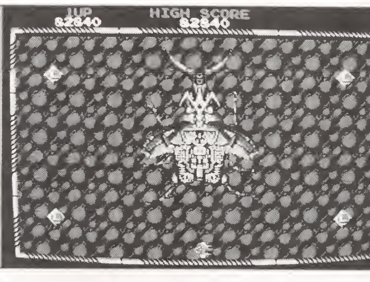


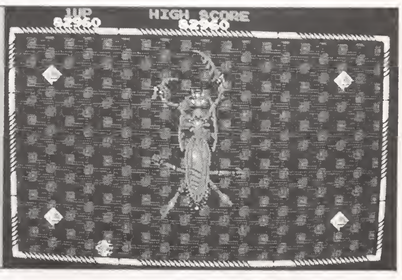
Mr.モルト。やたら、しゃべる。

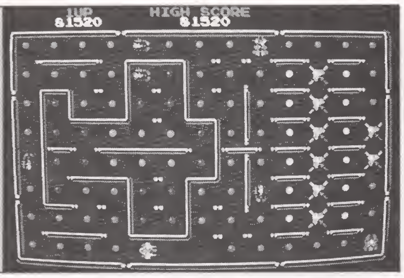


ガムカン。ノーミスならワープだぜ。

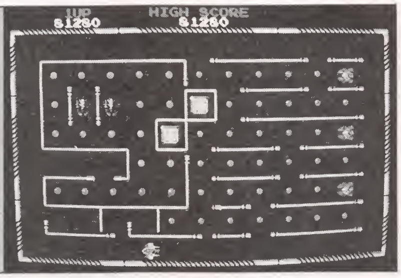

巨大メカその3。ハチ。


巨大メカその2。カブトムシ。

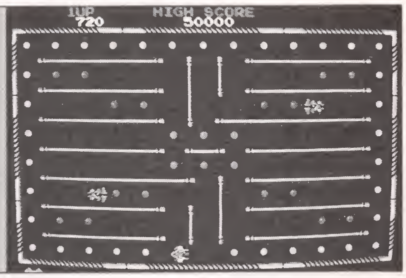

巨大メカその1。カマキリ。



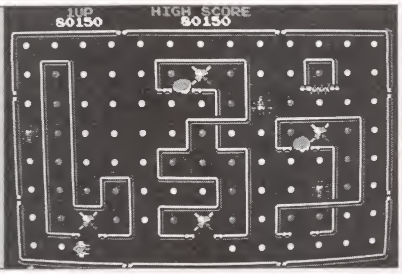
横から見てみよう。飛翔鮫？



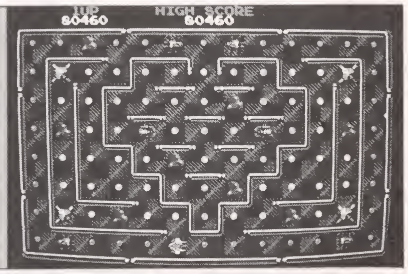
一発でわかった？ぜんちゃんだよ。



ゲームはここから始まる。1面。

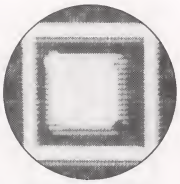


開発のどなたかのお名前なのだそうで……。



ハート型。ハートはピンク色♡

障害物


単なる障害物です。


オイル。通るとしばらく操作不能です。またスピードにより距離が決まっちゃう。


時限爆弾です。通過1秒後に爆発するんですが、自分も当たりますので。


電磁バリア。通過する時は耐久度1以上のバリアが必要。


ガードみたいなもので、この中ならば敵に当たりません。(メテオには当たる)

易度の調整。

レイメイズでは、次の6コの要素で調整しているのでパターン作成の参考にしてね。

①敵の数 ②敵の種類 ③敵のスピード ④障害物の配置 ⑤迷路の構成 ⑥エナジープレートの種類と配置

—特殊ラウンド—

1つはリバースラウンド。

これは、アザールートアイテム(出現は乱数と決まっているものの2種類ある)を取ると進むことができるのだった。

このラウンドの内容はというと、流行の巨大メカとの対決なのだ。モチーフは昆虫で、カマキリ・カブトムシ・ハチ・トンボの4種。

レーザーが置いてあるので、それを取ってやっつけよう。

巨大メカを倒すと、ヒント画面に進めます。そう、謎の生物・ガムカンが待っているのだ。

また、それと同時にアイテム(あるモノ以外は次の面で消えるので、グ〇ディウスIIのようにはハマらない)をくれることもある。ラッキー!!

そして、ファイナルラウンド。

Mr.モルトとの対決です。操作は、好きな人は好きなタイムギャル的なものです。

アルカノイド的アイテム

—アイテム—

○スピードダウン＝敵のスピードが、がたっと落ちてくれます。自分のスピードが上がるのではないのでご安心。

○レーザー＝レーザーキャノンが使用可能になる。このときフルオートなので、ボタンは押しっぱなしにすべし。ケイレンもコスリも必要ありませんので。

○ブレイク＝ラッキー、ちゃちゃちゃ。画面のどこかが開いて、クリア可能となっちゃう。

○アーム＝バリアです。強度は色で見わけるんだけど、某イシターと同じ色(ほぼ)。

○クラッシュ＝画面上のプレートのランクを下げる。ノーマル全滅。メタルは1ランクダウン。パワーは、アイテム出現。

○エクステンド＝1UP。

○アザールート＝さっきも言ったとうり、リバースラウンドへの道が開く。

○レインボー＝3種類の効果のうちの1つ。2つはクリアなんだが、ほとんどはスーパーアームとなり、15発の耐久度だ。

ガムカンのくれるアイテムは7種。効果は自分で調べてくれヨン。

かしこい敵キャラさん達

○ベラドンナ＝プレイヤーを後ろから追いかけてくる。ただし、方向転換をしてまでは追いかけない。ただ、独特の動きがあって、オルガナイザーと正面を向き合うと、反転して逃げるのだ。
オレンジ色。30点

○ニトライト＝彼は迷路を解くのでしょうか？ 壁を右手に動き回ってます。
緑色。20点。

○シンセメスク＝ジャンプ一番！ 下が通れます。彼は左手の法則で動き、0.5秒移動した後、2秒間ジャンプする。
緑色。40点。

○ダツラ＝さわっても死なないけど、付着されると動きがトロくなる。方向転換をして近づくので注意。クリアかミスまで付着するぜ。
ピンク色。0点。

○ウッドローズ＝常に跡を追跡してくるんだけど、姿を消すのが武器。1秒間点滅したあと2秒間姿を消して、また1秒間点滅後実体化する。これを12秒間ループでくり返す。
黄色。40点。

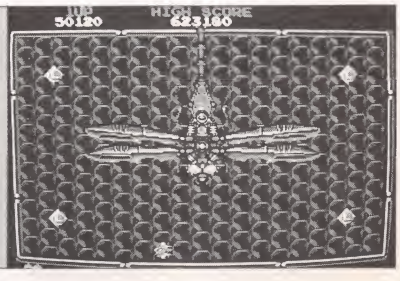
○シニアコデイン＝これも追跡タイプ。ただし、足跡を見失うとベラドンナと同じ動きをする。
青色。50点。

○ジュニアコデイン＝ダツラと同じ動きで、最短で近づく(ここまではベラドンナ)上に、方向転換をしてまで最短でくる。
ピンク色。50点。

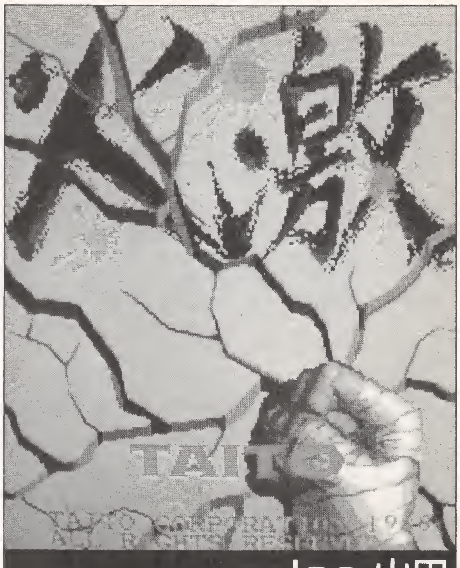
○ノーガナイザー＝プレイヤーのレバー入力と正反対に動く。基本性能はオルガナイザーと同じで、アイテムがあるとそれを装着してしまう。

当然レーザーを取ればレーザーを撃ってくる。さらに、30秒毎に黄色のプレートを8個ずつまいていく。ただし、画面上9つ以上の時のみ。
白地にグリーン。80点。

○メテオ＝タイマーキャラで、面スタート後2分30秒で出現してくる。直接ぶつかるとミスで、落下点においてはスピードダウンする。
茶色。0点。



トンボ。動きは、4種とも同じです。



Joe 山田

ツリ込みとツリーゼントがイカス〜ゥ!!

敵にも当然名前があります

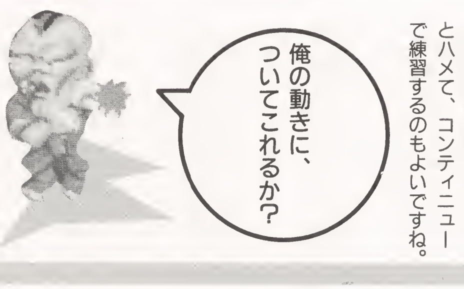
まずは、マイキャラ、敵キャラの紹介からいきましょう。

慶……主人公。元ボクサーでジャブと右ストレート、ダッキング、アイテム（黄色のビン）によるスーパージャブが武器。詳しくは後で述べる。



安次……ピンクのシャツ。通称、明石家さんま。一回ダウンすると、ボスにヤメヨウゼと言うが、怒られる。ネバると、強くなるので、速攻命。

桃田……通称モヒカン。バック転の得意なジャニーズみたいな奴。基本攻撃をする中では一番弱いので、わざとハメて、コンティニューで練習するのもよいですね。



竜二……砂の入った皮袋を持った、キタナイ奴。しかし、マラカスとしか思えない皮袋はリーチが長いので、ダッキングで懐に入り、ジャブの連打で押しまくるのがベスト。初心者も上級者もハマルこともある、あーイヤな奴だ。



浩……元すもう取り。通称キンちゃん。八百屋の息子(本当にそうゆう人ゴメン）みたいだからと言ってナメてはイケナイ。張り手は強いぞ。攻め方は、移動しないで、ジャブの連打か、3・4パンチ（後で述べる）だ。ある程度ダメージをあげると泣きだすが、基本的には同じ。

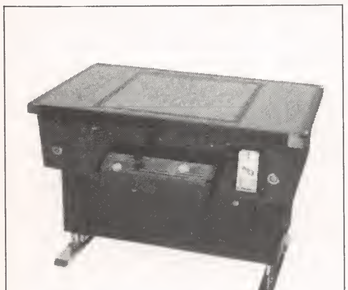


お杉……緑のツナギ。なんの為にマスクをしているのでしょうか。モヒカンにフットワークを強化した感じだな。ある程度イタメつけると、ダッキングを多用するが、なぜかジャブが入りやすくなる。3・4パンチで勝てるよ。

©1988 TAITO

GOOD CONDITION & LOW PRICE

テーブル型TVゲームマシン激安販売



USED テーブル型TVゲームマシン(O/H済、技術資料付)
¥18,000〜

USED ゲーム基板(タイトルジャケット、配線図付)
¥4,000〜

例 ソンソン、チャンピオンベースボール
ロードファイター、マリオブラザース ETC¥4,000
リアル麻雀 ¥16,000 ワードナの森 ¥50,000
ロードランナー3.4 ¥15,000

※上記の例は、ほんの一例です。まだまだ多数在庫有ります。
※君の欲しい基板を資料申込時にリクエストして下さい。

本物指向の君に!!
☆詳しい資料、プライスリストは、〒60×2枚を同封の上、お申し込み下さい。

NEW基板及TVゲーム関係商品、部品の販売も致します。

クロコーポレーション TEL 04297-4-3952
〒357 埼玉県飯能市緑町15-12
FAX04297・4・3132



太……戸塚ヨットスクールみたいな顔をしている。ケリが得意。ストレートも早いので、ダッキングを多用して切り抜けろ。途中で、緑色に変色（パペットマンか？）するが、大したことはない。



政美……流石は副総長だ、かなり強い。リーゼントに白いハチマキが素敵♡　得意技は、旋風脚と正拳突き。旋風脚は、その前後に間があるので、何回か対戦すれば見切れるようになるだろう。正拳突きはどうしようもない、粘って立ち上がるしかないだろう。



松……黄色い服に鉄球。実は何もしてこない。1分半の間ゆっくり休もう。



総長……こいつでラストだ。ひたすら、3・4パンチしかないだろう。お互いが近ずいた時、先にパンチを入れたほうが、圧倒的に有利だと言うことを念頭に置いた上で交えてくれ。こいつを倒せば、となりの美女は君のものだ!!



3・4パンチが決手だぞ！

さて、アイテムは1つしかない。たまに、黄色い火炎ビンがあるでしょ？　それを取ると、スーパージャブが打てるようになるぜ！　スーパージャブは、文字どーりの効果はあるんだが、そんなに必要ない。

次に、基本技にして応用技、「3・4パンチ」だ。

具体的には、3発ジャブを打ち、4発目にストレートを決める。敵は約10発でダウンするし、約3発ジャブを打ち込むとストレートが決まりやすいという点から、このペースがベストだということがわかるだろう。

最後に、ゲームには影響のない隠れキャラが多いので、それを見つけるだけでも楽しいゲームだ。クリアのデモも笑えるので、ぜひ君の手で実現させてくれ!!



これでキミもAM業界人だ！

ゲームフリークの間で噂される幻の雑誌——"コインジャーナル"。今、我々の前に遂にその正体を現わした。



⊙基板・筐体が欲しいキミは
（「中古機情報」でお買得機をみつけよう）

⊙新製品やインカム情報が知りたいキミは
（「ニューマシンインフォメーション」「ロケーション別業況」を読もう。）

☆欲しい人は、1冊1200円現金書留で出してね！



株式会社　コインジャーナル
〒530 大阪市北区兎我野町9-23聚楽ビル503 TEL.06(315)7739 FAX06(315)8075

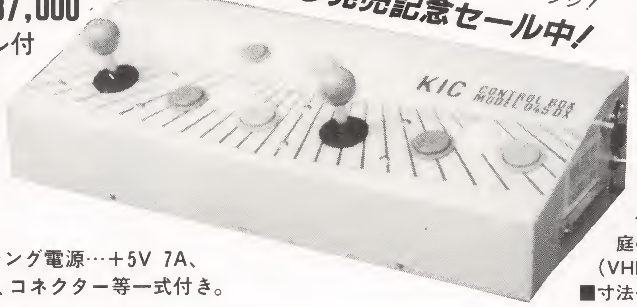
家庭用テレビで本物のテレビゲームが楽しめます!!

待望のコントロールBOX 新発売（KIC-045DX）

■価格〔KIC-045DX 完成品〕
Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応…………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

君のお部屋はゲームコーナー！

図解入り組み立てキットにチャレンジ！
★ただ今発売記念セール中！



●1P・2P同時プレイもOK！●ジョイスティック2つのゲームもOK！中間ハーネス使用によりほとんどのゲームに対応、特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品）、丈夫で長持ちします。フィーリングもバッチシ！ハイスコアにチャレンジ!!

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1〜2チャンネル）
■寸法…W450×D200×H100(㎜)

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕※Ⓑには付きません
●8方向ジョイスティック×2 ●トリガーボタン…30φ 6個、24φ 3個付き ●スイッチング電源…＋5V 7A、＋12V 1A、−5V 1A ●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

■KIC-045 各タイプの特長

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25%も解像度がアップします。家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

オートトリガー（連射装置）ボード 新発売

KIC-045DXに取付できます（旧タイプも可）
テーブル機にも取付できます。
●仕様 4トリガー（1・2P×2ヶ）使用できます。
●価格 製作に必要な部品一式、技術資料付
組立てキット ¥2,700 送料¥300
（60円切手×50枚で代用可）

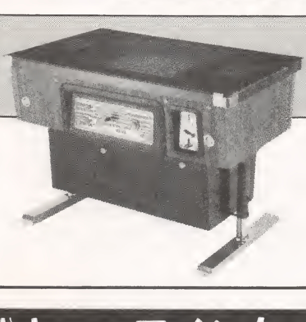
ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる KIC-045組立てフルキット〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう！組立フルキットにチャレンジ!!



★ケースは穴空け加工済、各パーツをセットして、マニュアルを見ながらハンダ付、ボルト締めをするキットです。フルカラーコンバータ（KIC-0090）は完成検査済です。（Ⓑタイプには付属していません。）
★制作時間は約2時間、使用工具はハンダゴテ、ペンチ、ニッパー、テスター等で、トランジスタラジオ等の電子部品キットを製作した経験のある人以上におすすめします。

★組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の 5000円引き です。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。



テーブルゲーム機 格安販売〔完動品・整備済〕

USEDゲーム機 ¥10,000より（完動品、整備済）
USEDゲーム基板 ¥3,000より（完動品、配線図付）
★特価品取り揃えて格安販売中!!

◘ゲーム基板も豊富に取り揃えてあります！

詳しい資料、在庫価格表は〒60×3枚を同封の上、お申し込み下さい。

企画・技術者 募集!!
高級優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
（東京都目黒区下目黒3-6-5）☎03(793)2871㈹

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計額8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

出題＝APAPA

特に何の記念でもない、

シューティングゲーム ピックアップパズル

6つのゲーム

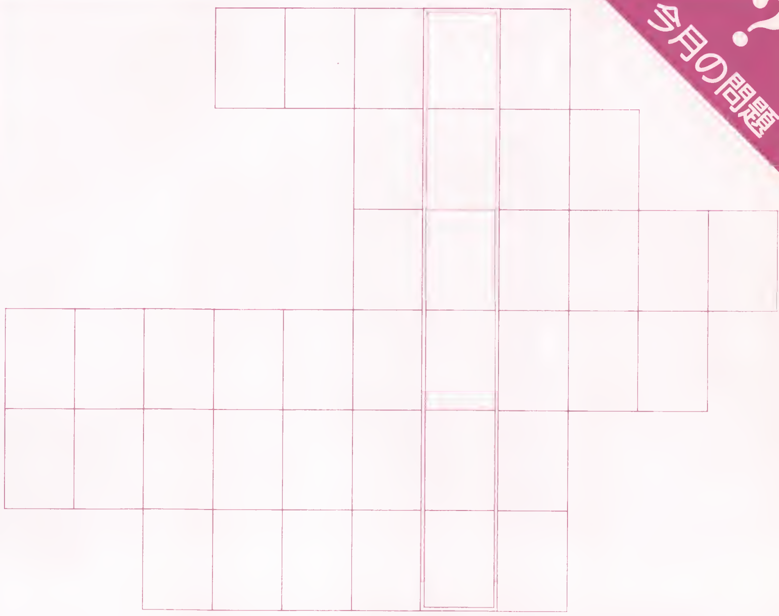
いよいよ5月となりました。学生の皆はそろそろ新しいクラスに慣れたかな？　おまちかねのゴールデンウィークがやってきましたね。ゲームもいいけどパズルもいいぞ。それでは今月もいってみよう。

ひさびさに見る白いマスだが、いつもとはちょっと違うぞ。今回のパズルの解き方は「シューティングゲーム（不完全）一覧表」から5つのゲームを抜き出して、それを横書きでマスに当てはめる。そうして二重枠の所に縦に6つ目のゲーム名が出て来たら正解だ。

うまく出来たらそれを綴じ込みの葉書に書き込んで送ってくれ。綴じ込み葉書以外のものは無効だよ。

正解者の中から抽選で5人に、忘れた頃にやって来る「豪華な粗品」をお送りします。しめきりは5月末日。みんなどんどん送ってね。もちろんクイズ、パズルのアイデアも募集中。みんなの協力、待ってます。

？ 今月の問題



シューティングゲーム（不完全）一覧表

アーガス
アールタイプ
エイエスオウ
エージャックス
エグゼドエグゼス
エクセライザー
エクセリオン
ギャプラス
ギャラガ
ギャラクシアン
キュウキョクタイガー
グラディウス
サラマンダ
ジェミニウィング
シルクワーム
スーパーリアルダーウィン
スカイキッド
スクランブルフォーメーション
スターフォース
スラップファイト
ゼビウス
ソニックブーム
ダーウィン
タイガーヘリ
タイムパイロット
ダライアス
ツインビー
テラクレスタ
テラフォース
ドラゴンスピリット
バトランティス
ハレーズコメット
ヒショウザメ
ファイナライザー
ファンタジーゾーン
フラックアタック
ボスコニアン
ミスターヘリ
ライフフォース
ラビオレプス

4月号「豪華な粗品」当選者発表

恐ろしいことに今回は完全正解者はなし。完璧な正解は、A—C—E—H—L—R—Wで「バハムート・センチピート」なのです。しかしゲーメスト6号に「モビルアーマー・センチピート」と書いてあるので、それを書いてきた2名も正解とします。残りの当選者は「バハムート・センチピード」と書いてきた2名、「バハムート・センチビード」と書いた1名です。

「センチピート」だけや「バハムート」だけなどの6名は残念ながらはずれ。コース違いもはずれ。「サイドアームズ」と書いた人／問題を良く読むように。

（当選者）

秋田　良子ちゃん（兵庫県）
菅野　亮治君　（宮城県）
河本　浩司君　（愛知県）
田中　崇　君　（東京都）
成田　正一君　（東京都）

以上5名、おめでとー。　APP

ベラボーマンにベラボーな質問84
&
ベラボーマンスタッフのベラボーな解答84

これでベラボーマンのすべてが分かる!!
君はもうベラボー博士だ。





中村さんに聞きました

①中村さんのフルネームは？
㊟中村等(ひとし)と申します。
②生年月日は？　何歳？
㊟昭和33年3月26日生れ。29歳、ヤングアダルト。
③出身地と現住所おしえて。
㊟福島県出身。飯坂ってとこ知ってますか？　東京都多摩市豊ヶ丘にある公団住宅に住んでおります。
④身長は？　体重は？
㊟身長168cm。体重57kg。最近腹だけ出てきたんでブルワーカーやってます。
⑤足のサイズ何センチ？
㊟25・5cm。クラリーノはいてます。実は二光のミラクルブーツも持ってます。
⑥股下何センチ？
㊟72cm。高校の頃から変わりません。
⑦血液型は何型？
㊟A型なんですが、B型的なところが強いみたいです。(いつもトロンとしている。)
⑧突然ですが、サラリーマンといっても保険のセールスマン？　それとも中村製作所の総務課の人とか？
㊟「目蒲火災海上保険」という会社で保険のセールスやってます。
⑨月給はおいくら？
㊟手取りで16万8千円です。
⑩1ヵ月のおこずかいは？
㊟1万円。もっとほしいです。
⑪酒は？　たばこは？
㊟酒はつきあいで飲みますがタバコはすいません。
⑫一番いやな上司のタイプ。
㊟上にはヘコヘコしているくせんに、下にいばっている上司はでーきれーです。
⑬現在の役職は？
㊟外交（外まわり業務）、ひらです。主任ぐらいにはなりたいです。
⑭水木しげるに似てるって言われませんか？
㊟よくそう言われます。「ゲゲゲの鬼太郎」好きです。あとマンガでは「つげ義春」が好きですね。
⑮奥さんのお名前は？　何歳ちがい？
㊟まり子、と言います。2歳ちがいです。
⑯奥さんを何と呼んでるの？
㊟「おくさん」て呼びます。変ですか？　若い頃は「まり子さん」って言ってたがなあ。
⑰奥さんのどこにひかれて結婚したの？
㊟気丈なところ。本当はひとりでもう少しプラプラしたかったんですけど押し切られましたねえ。(笑)
⑱お子さんは？　何人？
㊟女の子と男の子ひとりずつ。両方とも私に似てかわいいですよ。全面クリアのあと一家でご挨拶しますんで見てやって下さい。
⑲ご自分の性格は？
㊟無芸大食、人畜無害、のんびりしています。
⑳好きな食べ物、嫌いな食べ物おしえて？
㊟好…社内食堂のざるそば定食。明太子も好きです。嫌…セロリとなら漬けとホヤ。
㉑ゲームセンターに行ったことある？
㊟時々会社の昼休みに行きます。名前忘れましたが、弁慶とかが出てきて「諸行無

ベラボーマンに聞きました

情」とかいうゲームは好きです。確か源平どうしたとか……。

㉒ナムコとナコムの区別つくタイプ？つかないタイプ？

答 何ですか？サラ金ですか？私は何も借りてませんよ。

㉓社長を尊敬してますか？

答 社長より家族を大事にしますね。

㉔生命保険、いくら入ってますか？

答 職業がら一千万ぐらいは入ってます。あなたもどうですか？

㉕プロ野球好き？ 好きなチームは？

答 好きです。特にジャイアンツ。ファミリースタジアム持ってます。

㉖趣味は？

答 散歩と古本屋めぐりです。昔のアイドルのレコードも集めています。

㉗カラオケで歌う歌は？

答「カナダからの手紙」とかあとグループサウンズ好きです。「スワンの涙」とか「ブルーシャトー」とか。

㉘好きな歌手は？

答 ジュディオングとかアグネスチャン。南沙織もよかったですねえ。

㉙好きな女優は？

答 吉永小百合、松坂慶子です。栗田ひろみ知ってますか？

㉚一番幸せなときは？

答 やっぱ戦い終って家に帰って一家団らんのひと時。あと水虫の足を掻いている時ですか。

㉛ベラボーに腹が立つ時は？

答 テレビ見てて野球中継が途中で終ると怒っちゃって電話かけちゃいますよ。

㉜〝私のモットーを〟ひと言。

答 平穏無事。

㉝中村さんにとって〝正義〟とは何？

答 ベラボーマンです。

㉞私の一番尊敬する人。

答 野口英世とアルファー遊星人のゼネフさん。

㉟私の一番キライな人。

答 爆田博士と上司の森係長と大泉主任です。あと商売がたきのミロ保険の妙島という男…けっこういますね。

㊱ある宇宙人とどこで会ったの？

答 残業を終えて帰宅途中の自宅近くのあき地でしたか。

㊲その宇宙人、地球に何しにきたの？

答 よくわかりませんが、「人類は核兵器を持ってはいかん」と言っていました。監視にきてるんじゃないですか。

㊳何に乗ってきたの？

答 アダムスキーの本で読んだのと同じUFOでした。

㊴なぜ中村さんだけ会ったんですか？

答 う～ん、ただの偶然だと思いますが…でも、もうひとりに私と同じ「銀の力」をあたえた人がいるらしいですよ。悪用しないと良いんですが…。

㊵宇宙人の言葉わかったの？

答 頭の中に直接響いたから、一種のテレパシーみたいなものだったと思います。

㊶〝絶倫〟って何ですか？

答（名・形動）群をぬいてすぐれていること・さま。（同）抜群——、—角川国語辞典—と書いてあるのだ！

㊷〝絶倫〟と〝超絶倫〟の違いをおしえて…。

答 当然「べらぼうな」ということ！

㊸〝銀の力〟ってどんな力？

答 くわしいことはよくわからんが、銀の成分元素〝Ag〟によってもたらされる変身パワーだ！

㊹ベラボーマンにとって正義って何？

答 私自身！ 私が正義だ!!

㊺手足、首が長くのびるようですが、どのくらいのびるの？

答 手、首は最大3kmぐらいは伸びるが、いつもはセーブしている。ジャンプはサンシャインビルぐらいは軽く超えられるのだ！

㊻のばすために特別な訓練をしたの？

答 変身すると勝手にのびます。

㊼手、足、首以外に、体で他にのびるところは？

答 うーむ、あるかもしれないが、くわしくは言えない。悪しからず!!

㊽正義の変身マンで、あなたのライバルは？

答「ボヨヨンのコイル」っていうヤツ、知ってますか？ 彼はロボコップですか？ 彼はまだまだあまい！

㊾長時間、水の中にいるための訓練はどういうふうにしていたの？

答 銭湯に行った時には必ず潜って100数えるのだ！

㊿ヒーローになった時、弧独じゃなあい？

答 結構楽しんでいるが、誰もやってくれないとさみしい。

51 ヒーローの矛盾なんて感じないの？

答 いつもそれに悩んでいるかのように見えて、実は全く考えていないのだ。けれど銀の力をむだに使ってほしくない。心が痛むのだ！

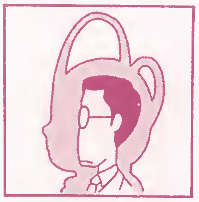
52 必殺技、おしえて。

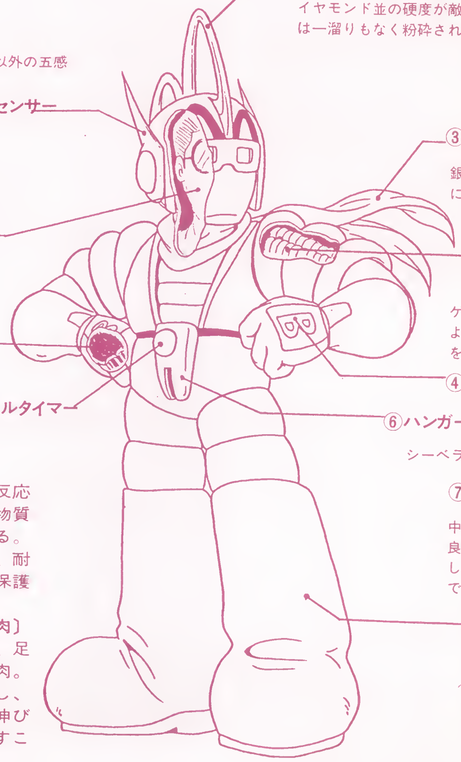
答「必殺技ジャイロアタック」という仕様があったのだがかけ声だけに終ってしまい、会得するに至らなかった。他に「ジャドーハイジャンプ」とかがあるが今は言えない！

53〝一番尊敬する人〟は誰？

答「ナショナルキッド」「スーパージャイアンツ」など







註①〔中村等〕
銀の力とは 100円玉に反応し、保護膜を作り出す物質で、中村氏の外皮となる。(図２参照)耐熱、耐水、耐衝撃性に優れた無敵の保護膜である。

註②〔螺旋(らせん)筋肉〕
ベラボーマンの首、手、足についている戦闘用筋肉。伸縮自在の特性を生かし、0.01秒の超スピードで伸びるため、敵を瞬時に倒すことができる。

註③〔鋼鉄細胞〕
ベラボーマンの変身中に手の甲、足首当が細胞の変化により、鋼鉄を凌ぐ硬度に達し、先の筋肉の伸縮スピードと相舞って、ベラボーな破壊力を生み出す。

だ！

54 今、一番イヤなヤツは？

答 ブラックベラボーマンだ！私のパンチを6発くらうと逃げていってしまうが、またしつこくやってくるのだ！

55 ベラボーマンになったとき楽しい？

答 意外に疲れる。オロナミン飲んでがんばる。

56 "私をつくってくれた人"に対してひと言。

答 「ベラボー死すとも自由はぶう！」

57 ベラボーマン最強の敵は？

答 人の持つ邪悪な心—爆田博士だ！

58 最強の敵にメッセージを。

答 必ずやワンコインでクリアしてみせる！



爆田博士に聞きました

59 なぜ世界を征服したいの？

答 ワッハハハハハハハッ！

60 最初の占拠地に決めた新田4丁目ってどこ？

答 わしが爆田博士じゃ！

61 なぜ、そんなところ占拠するの？

答 地下には、わしの秘密工場がある。まずは小手しらべといったところじゃな。わしが爆田博士じゃ！

62 世界征服をした後、どんな世界にしたいの？

答 争いのない平和な理想郷を創る。わしが爆田博士だ！

63 何を研究しているの？

答 子供の頃は平賀源内とエレキテルの研究をしておった。学生時代は、西村真琴と日本最初のロボット「学天則」を作ったのじゃ。その後アインシュタインから相対性理念を学び、アドルフ・ヒトラーから政治学を学んだ。今はバイオテクノロジーを研究しておる。

64 ファッション等には気を使う方？

答 わしの背広はイッセイ・ミヤケ、メガネはルイジコラーニじゃ、マントはエレッセのを愛用しておる。靴はダリのデザインじゃ。

65 ヘアスタイルはどんな風に維持しているの？

答 カネボウ・メンズムース"ザナックス"スパーハード、これできまりじゃ。

66 中国の毛はえ薬に関心ありますか？

答 わしが爆田博士じゃ！

67 現在何歳？

答 今年131歳になるのう。女子大生には38歳、ナイスミドルのロマスグレーで通っておるわ。

68 なぜ片腕なの？

答 わしがクローンを作るつもりで媒体化しようとしたが失敗したのじゃ。猿も木から落ちる。

69 身長が特別大きいんじゃないのかな？ 気のせいかなぁ？

答 そう見えたのはわしの実体ではなく、ホログラフじゃ。

70 子供時代あったたよね。その頃の思い出なんか教えて。

答 明治維新、文明開化と実に楽しい時代じゃったのう。



71 若い頃どんな顔してたの？

答 わしの写真を見てくれ。

72 動物たちをどうやって手なづけたの？

答 テレパシー操縦光線を使っておる。

73 結婚したことある？



10歳　20歳　30歳　50歳　90歳（1度死にかけた）

答 ないが、100人以上の妾がおる。

74 ついでに竹下さんについて、ひとこと。

答 早稲田大学で政治経済学の講演をした時から40年来のつき合いじゃが、まだまだ青いのう。

75 さらに、ついでにナムコの中村さんについて ひとこと。

答 ナムコのロボットはなかなかおもしろい。今度わしの設計したロボットを創らんかね。それと社員にいっぱいボーナスをあげるのじゃ。わかっておるじゃろうのう。ハッハッハッ、わしが爆田博士じゃ！

開発者に聞きました

76 企画した段階でヒットすると思った？ ○をつけて。
・ホームラン ・3塁打 ・2塁打 ・ヒット ・ボンフライ

答 エンタイトル・ツーベースってところじゃないかと思ってました。

77 何から"ベラボーマン"を思いついたの？

答 変身ヒーローものは前からやろうと思ってました。ベラボーマンは去年の3月頃突然出てきました。

78 源平討魔伝とベラボウマンの共通点は？ 違いは？

答 共通点はメードイン源平プロダクションである事ですが、今回メインビジュアルデザイナーが穴田さんから吉羽君に変わった事が大きいですね。

79 中村さんっていえば、誰を連想するの？

答 やっぱり親分である社長でしょう。

80 開発陣は何人ですか。総年齢と平均年齢を教えて。

答 スタッフは9人で、平均年齢は23・9歳です。

81 "ベラボーマン"の会社内での評価は？ 5段階方式を使って。

答 最初の頃は1だったようです。酷評されていました。AOUショー以降は2か3ぐらいにはなったようですが、残念です。（プレイヤーのみなさんの評価を待ってます。）

82 企画の人に。あなたが"プッツン"切れるときって、どんなとき？

答 見識の無い人に評論された時ですね。

83 "ベラボーマン"のウリはどこ？

答 タッチレスポンススイッチとベラボーマンの動きでしょう。このスイッチはたぶん業界内では始めて使うものです。一見何の変哲もないものが実はすごいんですよ。動きは本職のアニメーターが担当して1メガつぶしました。根性入ってますから。

84 次回作はもう手がけてる？

答 第3弾は無気味大好きのTAKKY氏が、何やら企てているようです。

よろしく！

本誌記者も絶賛！





ゲームコーナー ミッキー

地下ベラボー高な東京都心ドまん中、なんと1ゲーム オール50円 なのだ!!



ミッキーニュース

●大型筐体ゲームのすべてが、なあ～んと50円!! 現在、ニンジャウォーリアーズ、コンチネンタルサーカス、ABⅡ、アウトラン、サンダーブレード、ストリート・ファイター、ウェック・ル・マン24等、み～んな50円!! 信じられないキミは来てみるべシ！

●セガの体感第8弾、最新"ギャラクシー・フォース"が入るよ!! 乞うご期待。

とゆーわけで店内の紹介といこう！

小さめの入口である。そこから続く通路も又狭い。だが、一歩店内に入ると、その予想外の大きさに誰もが驚かされるだろう。

実際店内は広く、ダライアスからサンダーブレードまでほとんどの大型筐体を網羅している1階を始めとして、2階にはできたてのNewゲームからほどよく熟成されたOLDゲーム、麻雀や花札等80数台のテーブルゲームが余裕をもって配置されている。忘れちゃいけないメダルゲームは本店最上階（3階）で一大コーナーを形成しており、ななんと1メダル10円だぁぁパチパチ（拍手）。



小さい入口にごまかされてはいけないよ。

店内の3フロアーは、各階が階段や渡り廊下で絶妙に構成されており、希望する階への移動がスムーズにできるよーになっている。それぞれのフロアがこれまた入り組んだ形をしている訳だが、迷子になってしまった人のために随所にカウンターや係員が配備されているので、方向オンチなキミも安心してレッツプレーイ、だ。










セガの大型体感ゲーム"ギャラクシーホース"が入るよ。やるしかない。

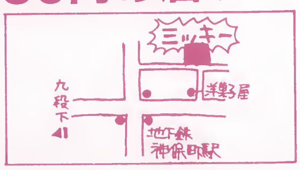

この大型筐体ゲームがすべて50円。ウソだと思う君は一度見においでよ。

とゆーわけでゲームコーナーミッキー、近場の人もそーでない人もまずはチェック、とりあえずプレーイ、だ。

●大型ゲームも全部50円の店！

ゲームコーナー

ミッキー



〒101東京都千代田区神田神保町1-16

☎03(293)4852

超マニア向け講座⑦

いまさらグラディウスの会 **ああるじいぶう**

グラディウス

3周目以降の『復活パターン』その5

4面

先月号の補足

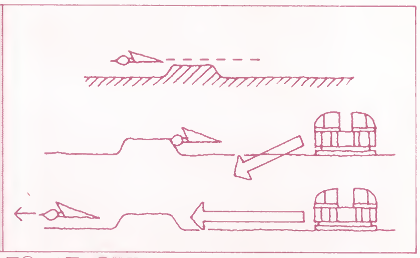
4面（逆火山）の最難関についてですが、説明不足な点があったので補足します。まず、図Ⓐを見て下さい。



図Ⓐ

上の2つのハッチからは、それぞれ10匹ずつ、合計20匹のザコが出現し、自機の上を左へ逃げていくわけです。その逃げ際に原則として1発ずつ弾を自機に向かって出すのです。その敵の弾を目安として、この場所を抜けようとするわけです。(先月号の図を参照しながら読んで下さい)

高さは自機の弾が小さな山の上をかすめて通るところ。一度この高さにしたら、あとは左右の動きしかしない。自機は連射することによって下のハッチの出すザコをうっているので、それの「うちかえし弾」ももちろん出ているのです。この高さにいれば、その「うちかえし弾」は、自機がハッチの近くにいれば、斜めに出されて自機には当たらないのです。また自機がハッチから遠ざかると、「うちかえし弾」は、真左に出されますが、小さな山に吸収されてしまうので、自機には当たりません。
もし、この小さな山がなかったら、この場所の復活は不可能だったでしょう。


図Ⓑ　4面の最難関

思いきり右へ行って、それから左へ引き始めるわけですが、1回目の引き（思いきり左への）では2発の弾をよけているのです。つまり、ハッチから出てくるザコ（これ以降「ザコ」と略す）が2匹、自機の左へ逃げて行っているのです。この1回目の引きでは、敵の弾を余裕を持って（つまり、自機と弾の距離が比較的長いこと）よけています。

その後は大事な引きが控えています。10回引くわけですが、初めの3回は、ザコ1匹ずつが出す弾をよけ、中ほどの5回は、ザコ2匹がくっついている奴の出す弾（もちろん2発ずつ）をよけ、残りの2回は、ザコ1匹ずつの出す弾をよけるのです。このよけは、自機の頭をかすめるようにするのがコツで、そうしないと10回も引くことはできないでしょう。10回の引きのうち、前半は1回の引く距離は長いのですが、後半のそれは短くしなければなりません。というか、引きの1回ごとの間隔が、はじめに比べて後に行くに従って、短くなるということです。

タイム落ちの利用

なぜ、そうなるかと言えば、はじめのうちは画面上にたくさんのザコがいるので、タイム落ち（処理速度が遅くなること）していて、ザコの動く速さやザコの弾の速さは遅いのですが、後になるに従って、画面上のザコの数は減少するので、処理速度が正常に戻り、ザコの動く速さや弾を出す間隔なども元に戻るからです。

このタイム落ちを利用して、逆火山の最難関を抜けているのです（グラディウスの海外バージョン「NEMESIS」は、タイム落ちしないので、この場所の復活は難しいようです）。タイム落ちしている間でも、自機の移動スピードはほとんど変わらないのです。まあ、このことを利用しているわけですけど。

話は元に戻ります。徐々に左へ引くのを10回繰り返しました。自機は一番左端にいるはずです。画面上には、ザコが3匹しか残っていないはずです。ここで少し止まってから右へスーッと行くのです。なぜ、すこし間をあけるかというと、左から数えて17匹目（右から数えて3匹目）のザコが弾を出さないからなのです。このザコが弾を出さないので、一番左端で少し止まっていても死なないわけです（もし、このザコに弾をうたれたら失敗です）。そのあと、画面上のザコが2匹になったら、すかさず右へ移動して、復活できるのです。残り2匹のザコの弾は、自機の尻をかすめることとなります。

10回引きがベストだ！

10回引くのがベストなのですが、9回引きでもうまくいく場合もあります。この場合、一番左端に来た時に、画面上にザコは4匹残っているわけですが、右から数えて4匹目のザコが弾をなぜか出さないので（もし、弾をうたれたら失敗）、これが画面外に消えたあと、残りのザコが3匹になったら、右へ行けばいいわけです。基本的には、10回引きの場合と同じです。しかし、9回引きの場合は、よほどうまいタイミングで右へ行かない限り、成功しないでしょう。

9回引き・10回引きの場合も、右へ行く時に残りのザコの弾に当たらないように、1速を安全のために付けて、最難関を受けるというパターンもあります（失敗すると元の子もない）。

こんな感じで、なぜ、10回引かねばならないのか、分かってもらえたと思います。

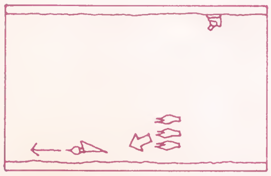
ここを抜けたら、2速、ミサイルと取って、何とかノーミスで行くことも可能（とても難しいと思う）。

4面の最後

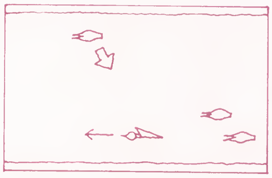
意外と手こずるのがこの場所です。4つのパターンが用意されています。どのパターンも前半は同じなので、ここをまず完全にしましょう。初めに1速を保険カプセルを使用して取ることから始まります。それから、ミサイルを取るという感じです。前半は案外、難しいですよ。

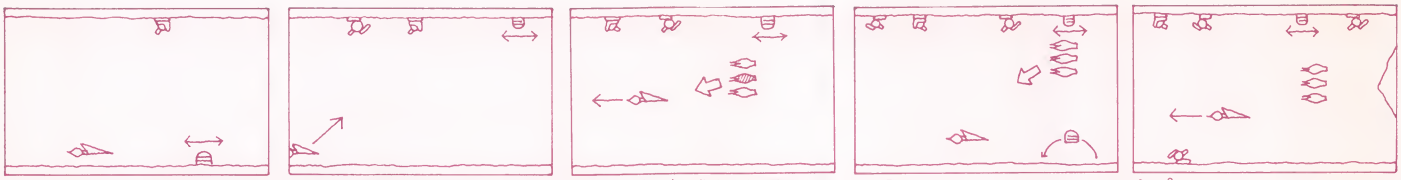
ⓐめぞんパターン

1速＋ミサイルで抜けるパターン。火山のてっぺんの真下にいながら、ミサイルをうまく落とし、ジャンパーに当て、スクロールが止まったら安全場所に自機を合わせて、連射して終わりというもの。安全地帯は、X座標が、自機の尻が左の山の頂上の真下でY座標は、山から少し離れた所。不思議とザコの弾は出て


a－1　1速つける。(カプセル1コ取っておく)


a－2


a－3



a－4

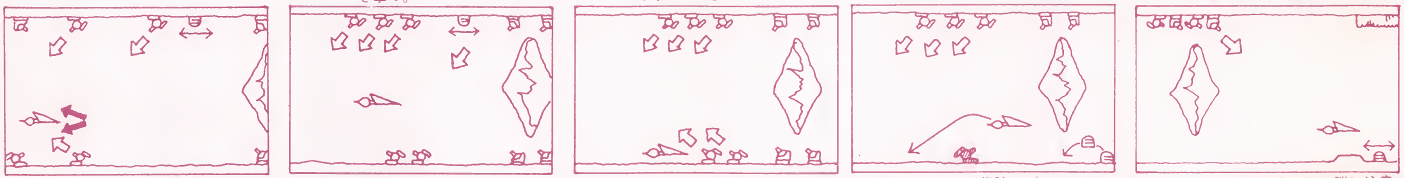
a－5　画面左から出てくるダッカーを撃つ。

a－6　すぐ右に行き、上へ動きながら撃つこと。

a－7

a－8

下のジャンパーを先に殺してから、上のザコを撃つ。（左へ動きながら）



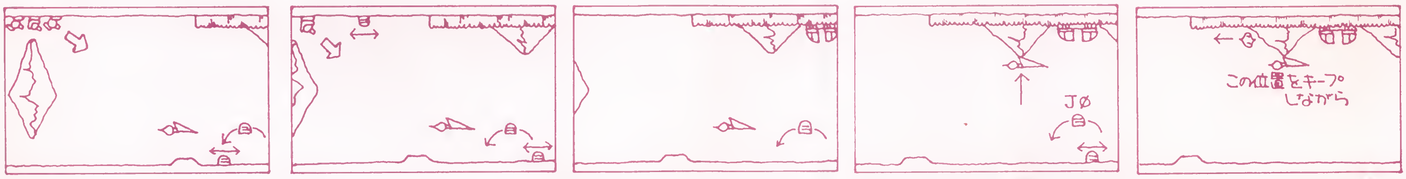
ここはムズい。（弾の見切りが大切）

a－10

a－11　下にもぐり込む。（ここでミサイルをつける）

a－12　保険カプセルを取る

a－13　左上からの弾に注意。



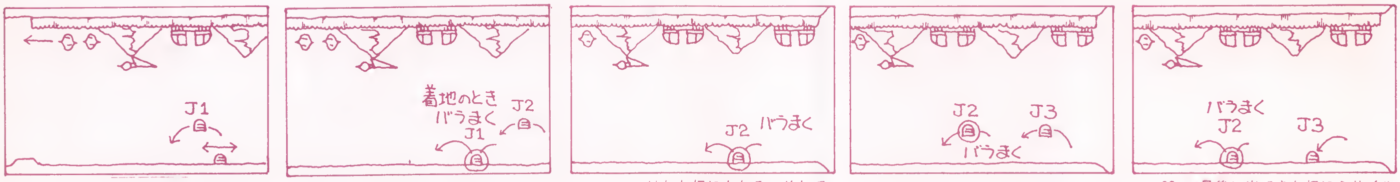
a－14

a－15

a－16

a－17　この２つを撃ったら上へ。

a－18　ここでミサイルを撃つ。



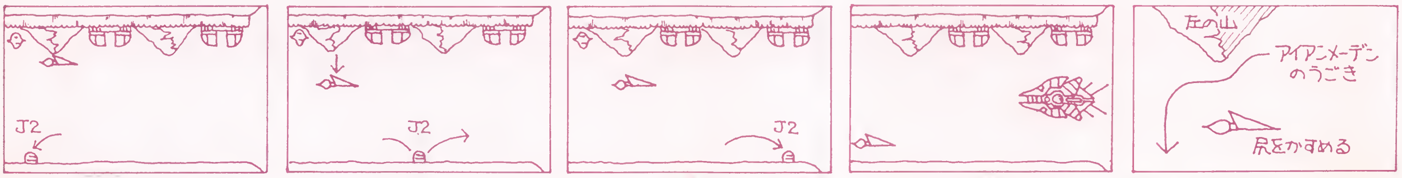
a－19　ミサイルは下のザコにあたる。

a－20　そして、またミサイル。

a－21　はねた奴にあたる。そして、またミサイル。

a－22

a－23　最後に出てきた奴にミサイル当る。



a－24　スクロール止まる。ジャンパーが１匹残る。

a－25　残り１匹は、逃げるときに弾を２回バラまく。

a－26　座標合わせ。（安全場所）

a－27　あとは２速つけて、ビッグコアを壊す。

図Ⓒ－a　安全地帯

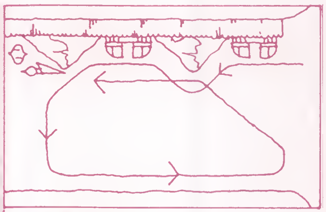
こないし、アイアンメーデンは尻をかすめるけど、当たらない。そんな場所です。

ⓑ東京パターン

第２の安全地帯を使用したもの。X座標は、自機の頭が山の真下、Y座標は山の真下。ⓐとほとんど同じですが最後が違うのです。ジャンパーが残ってしまったら、失敗する可能性大です。

ⓒハッチ２つ壊しパターン

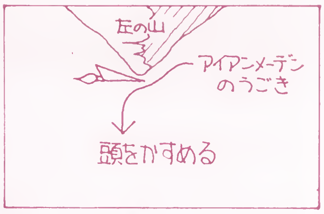
成功する可能性が低いパターンです。ハッチに接触した時に、ミサイルを当てて、壊すのですが、非常に難しい。２速でやるから大変。１つめがうまく壊れたとしても、２つめもうまく壊せるとは限りません。経験値を上げればいい



b－1　東京パターン

㉕までaと同じ。

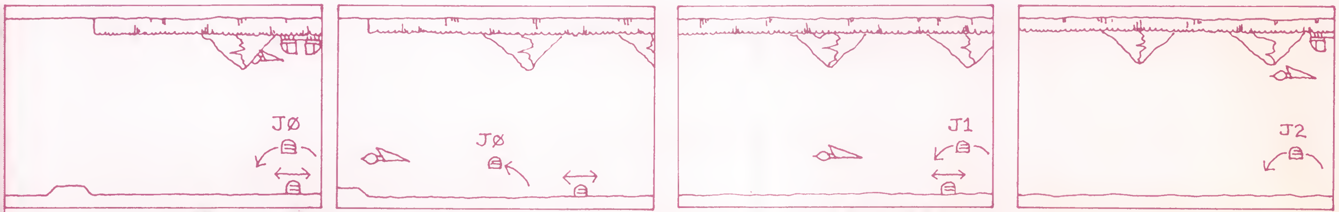
アイアンメーデンの動き。（最初に一番接近したときにミサイルを撃ちこむ）



図Ⓒ－ｂ　安全地帯

2速パターン

⑯まではaと同じそのかわり2速

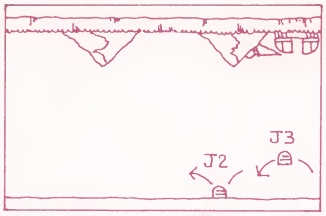


c－2　ハッチを接触ミサイルで壊す。

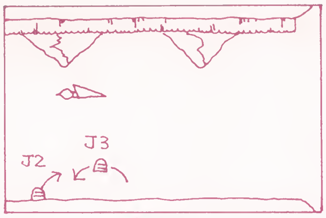
c－3　J０を撃つ。

c－4　J１も撃つ（Y座標を合わせておけば楽勝）下の２つはミサイルで。

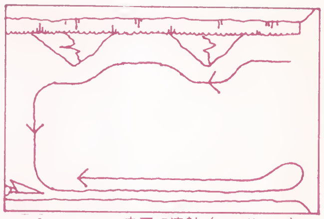
c－5



c－6　このハッチも接触ミサイルで壊す



c－7　弾を見切りながらミサイルを当てる。



c－8　左下で連射（＋ミサイル）アイアンメーデンの動き。

でしょうが、レバーが良くなければ、お勧めできません。でも、ハッチを2つ壊せればあとは楽勝。失敗すると、一機犠牲にして、保険用カプセルを取らねばなりません。

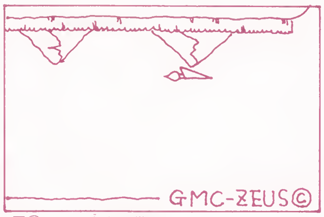
ⓓ大道芸パターン

はっきり言って「うけ狙い」のパターンです。ⓒと途中まで同じ(左側のハッチを壊す)ですが、その後、ジャンパーとザコを全滅させたら、すぐに第3の安全地帯に行くというものです。その場所は、右側の山の真下です。アイアンメーデンの動くルートの死角をうまくついています。アイアンメーデンを壊すには、うまくミサイルを2発（下を通っていく時に1発、ぐるっと回って戻ってきた時にもう一発）撃ちこまなければならないので、これまた難しい。このパターンの使用はあまりお勧めできません。



d－1　大道芸パターン
ⓒと同様

アイアンメーデンの動くルートの死角をついている（しかし、ミサイルをうまく2発撃ちこまなくてはならない。



図ⓒ－d　安全地帯

○成功したら…
ビックコアを2速で壊して終わり。

○中途半端な装備の場合
あまりに弱い装備だと、その前の最難関で死亡しているでしょう。

もし、2速＋ミサイル＋オプション1で最難関を抜けていて、その後ノーミスならばオプション2になっているでしょう。その場合はⓐかⓑのパターンを使いましょう。

2速＋ミサイル＋レーザー＋オプション2以上の装備ならば、完全装備の場合と同じパターンを使いましょう。

まとめ

ミサイルをうまく使うことが重要。もし、ジャンパーがうち残ってしまったら、山の真下を左右にうまく移動しながら、ジャンパーの弾をよけて、ジャンパーにミサイルが当たることを祈りましょう。J2以外のジャンパーが、スクロールが止まってからも残っていたら詰んでいます。ハッチから出現するザコには絶対に弾を出させてはいけません。アイアンメーデンが出てからも弾を撃たれていたらおわってますよ。

安全地帯への座標合わせをマスターすれば、楽勝で抜けられるようになるでしょう。

次号予告

先月号の編集後記に今回で完結の予定と書いてしまいましたが、まだまだ、書くことがたくさんありすぎて、次回もこの「講座」は続きます。

さて、大変長くかかってしまった4面も今回で終り、次回からは5・6・7面に入っていきます。

○おまけ

6月の中ごろに、サイトロン・レーベルから、コナミのグラディウスシリーズ「グラディウス・サラマンダ・グラディウスII」の3つのゲームが収録された、ぜーたくなビデオが発売されるらしいぞ。

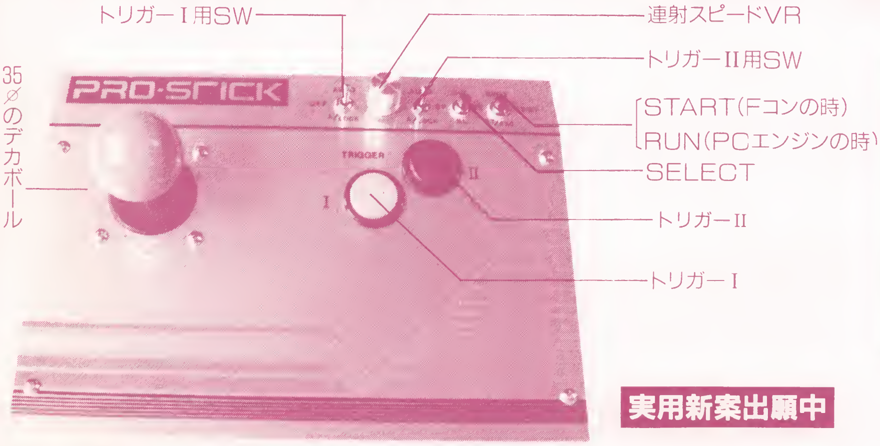
今まで、ゲームビデオなんてちょっと…と思ってた君もこのビデオは必見！

シグマならではのマルチ・プロスティック

PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン対応

PRO-STICK

●型番SJ-9800TB ¥8,900



実用新案出願中

■別売コード



＊PCエンジン用コード(型番コードPC)……¥2,000
＊マスターシステム
　&マークIII用コード(型番コードMM)……¥2,000
＊パソコン用コード(型番コードPP)…………¥1,500
＊F・コン用コード(型番コードFF)…………¥1,600

特長
＊別売のコードを変えるだけでPCエンジン・マークIII・マスターシステム・パソコン・Fコンと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊トリガーI, IIの連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊連射のON, OFF＋トリガーSWを押さなくても連射するオート・ロック回路付
＊全てゲームセンターと同じパーツを使っていますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊パソコン対応機種名…X68000・X1・MSX1,2・PC6601等アタリ仕様のコネクタであれば全て使用できます。(PC88シリーズには対応しておりません)

お申し込み方法
●商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名、型番をはっきり書いてハガキでお申し込み下さい
●お急ぎの方は電話で申し込み下さい。
●送料は全国一律600円
●代金は商品と引替えにお支払い下さい。
●アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます(3ヶ月間保証書付)。
●商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。

シグマ電子
〒673-05 兵庫県三木市志染町広野5丁目293番地
石田ビル1F　☎07948（4）0476
営業時間　AM10時〜PM7時

GSV
GAME SIMULATION VIDEO

人気ゲームのたまらない興奮を大迫力ビデオで再現！
観るだけで君はウィナー！そしてゲームの新しい魅力に出会うはず。





PONY CANYON INC.　CAPCOM

5/21発売

●お買い求めは全国のレコード店、電気店、レンタル店、書店でどうぞ。

ポニーキャニオン ショッピング クラブよりのお知らせ

G.S.V.シリーズビデオを通信販売でもお求めになれます。予約販売になりますので発売日以後の発送になります。
★下の申し込み用紙に代金＋送料(300円)を添えて下記の住所宛、現金書留でお申し込み下さい。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ポニーキャニオン ショッピング クラブ

キリトリ線

※住所・氏名はペンではっきり。
※本を切りたくない方はこの申し込み書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい。)

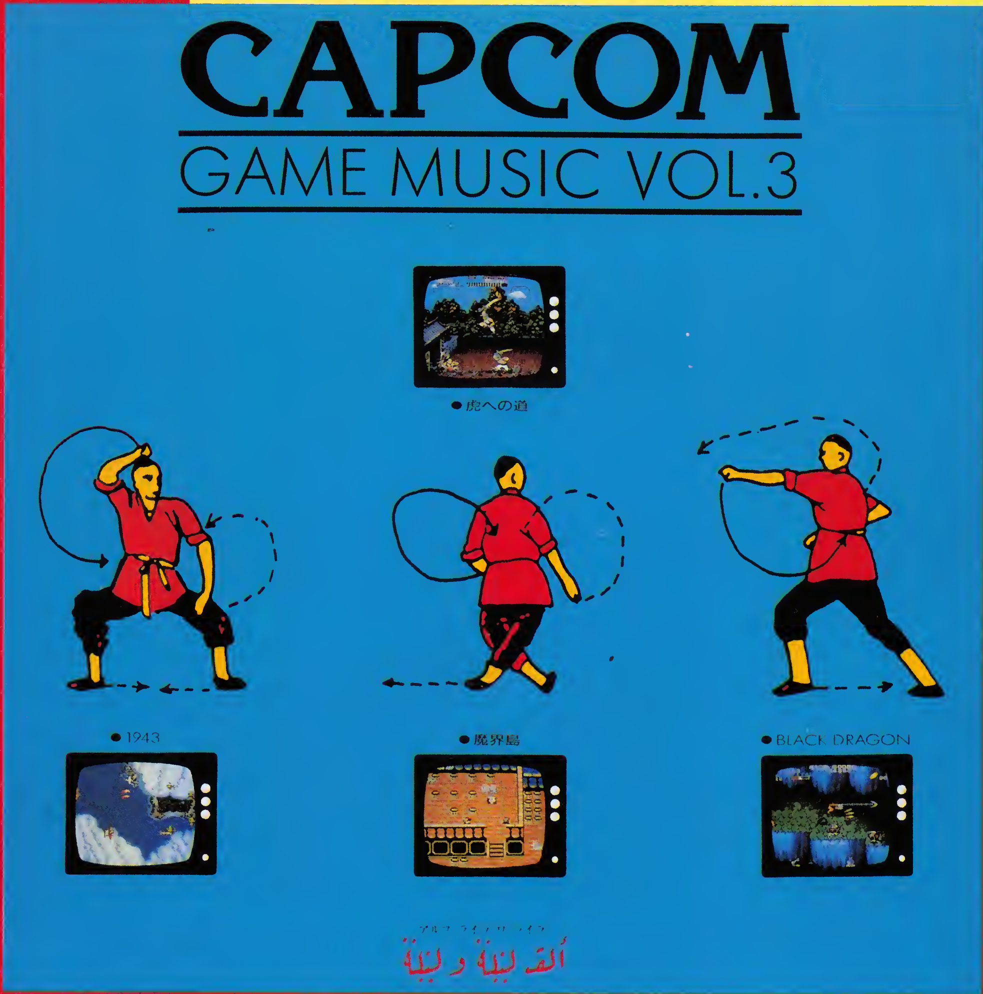
注. 商品の性格上、開封後の返品及び配送上の破損、誤発送以外の返品、交換はご容赦下さい。

申し込み書			
	魔界村		
	ストリートファイター		
	機種	VHS	Beta

雑誌名			印
お名前	様	才	
住所	〒		
TEL.	(　　)		

4/25 ON SALE!

栄光を掴んだ男達へ
カプコン・ゲーム・
ミュージック第3弾！



新作「虎への道」の他、アーケードゲームの大作「1943」「ブラック・ドラゴン」を完全収録。アレンジ・バージョンは、「魔界島」を３部作構成で収録。

カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3

収録曲：虎への道/1943/魔界島(アレンジ・バージョン)/BLACK DRAGON⊙楽譜、解説書付。
LP：ALR-22924 ¥2,200 CT：ALC-22924 ¥2,200 CD：28XA-204 ¥2,800

チャンス！

カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2(3/25発売)、
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.3(4/25発売)を買って、
「G.M.O. RECORDS・特製キャップ」をもらおう！

上記のCD、カセット、LPの解説書についている応募シール2枚(Vol.2、Vol.3に各1枚ついている)を官製ハガキに貼って下記住所におくって下さい。抽選で500名様に「G.M.O. RECORDS・特製キャップをプレゼント。(また、1枚での応募は無効です。必ず2枚貼って下さい。) ※応募〆切は、5月31日の消印まで有効です。

〒108 東京都港区芝浦3-5-39 アルファレコード(株)
販売促進課G.M.O.キャップフレゼント係

G.M.O. RECORDS
Alfa アルファレコード株式会社 販売元：ワーナー・パイオニア株式会社



好評発売中！
カプコン・ゲーム・ミュージックVol.2

収録曲●ストリート・ファイター/トップ・シークレット/ロック・マン(アレンジ・バージョン)/ラッシュ・アンド・クラッシュ/サイド・アームス
LP：ALR-22923 ¥2,200 CT：ALC-22923 ¥2,200 CD：28XA-203 ¥2,800

CAPCOM

DECO

G.M.O. RECORDS

これぞDECOサウンドの真髄。

遂にデータイースト・ゲーム・ミュージック登場！



データイースト ゲーム・ミュージック

収録曲：カルノフ〔KARNOV〕 チェルノブ〔ATOMIC RUNNER CHELNOV〕 サイコニクス・オスカー〔PSYCHO-NICS-OSCAR〕/ダーウィン・4078(アレンジ・バージョン)〔DARWIN 4078(ARRANGE VERSION)〕 スーパー・リアル・ダーウィン〔SUPER REAL DARWIN〕/ヘビー・バレル〔HEAVY BARREL〕 ポケット・ギャル〔POCKET GAL〕※COのみワンダー・プラネット〔WONDER PLANET〕収録。⊙楽譜、解説書付。

LP:ALR-22925 ¥2,200 CT:ALC-22925 ¥2,200 CD:28XA-205 ¥2,800

5/10 ON SALE

《GMOテレフォンサービス開設！》

GMOレーベルの情況、ニュースをいち早く伝えるため、GMOテレフォンサービスを開局！毎月ホットな情報を流していますのでぜひ聞いてください。(毎月20日に内容が変わります)

03 452 1939

G.M.O.ファンの皆様へ
G.M.O.カタログプレゼントの申し込みは62年12月末で終了しておりますが、期日を過ぎましても申し込みが相次いでいます せっかく申し込みいただいても発送できませんのでご了承下さい

Alfa アルファレコード株式会社



レーサーにとって最大の夢、それは、F-1の頂点(トップ)にたつこと、そして世界の頂点(トップ)にたつことにある。しかし、入る事さえ難しいとされているF-1の世界。
さあ君は、F-3000に勝ってF-1レーサーになり、そして世界の頂点(トップ)に立てるか?!
F-1には、並居る強豪(ライバル)たちが待っているぞ!!







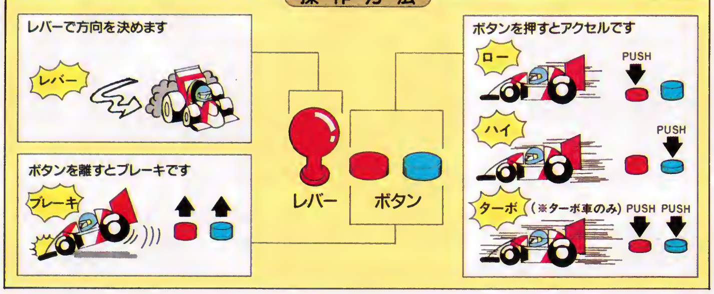


カプコンオリジナル
ライセンスカード
チェッカーフラッグ
カプコンゲームミュージック(LP or カセット)
プレゼント実施中

ハイスコア(12ポイント以上)を上げると、そのゲームセンターで申込書(ハガキ)がもらえます。申込書を郵送していただいた方にもれなく「F1ドリームライセンスカード」を進呈。さらに「チェッカーフラッグ」か「カプコンゲームミュージック(LPorカセット)」がもらえるチャンスがあります。
※詳しくはゲームセンターでお聞き下さい。

当選者名は本誌「ゲーメスト」8月号(6月末発売)で発表!

操作方法



株式会社カプコン
〒540 大阪市東区大手通1-27　大阪06(946)6658

ゲーメスト アイランド

なんだーーゾ！と

構成 御旅屋喜久
助っ人 Ⓣ ことTM

本当にゲーセンは良い所なのか

信じていたものを壊されて今は泣きたい気分だゾー

☆僕はある日、ある店（メーカー直営）で、あるゲームをやっておりました。そうしたら7、8人ほどの団体様が店内に入ってきました。そのうち2、3人が僕のまわりに立ちました。「何で俺のまわりにいるのかなー」と思ってるうちに、すぐにGAME OVERになってしまいました。

するとまわりに立っていた人の1人が…

A おい、ちょっとテメー来い！

僕 は？

A てめー、ムカつく！ こっちこい!!

僕はこういう時は弱気になってはいけないと思い、

僕 うるせーな！ なんだてめーは！

と言いました。1人ならよかったのですが、

B、C、D、E、F なんだ〜、コイツ！

と、ほぼ全員出てきてしまいました。僕は内心こりゃやばいと思い、仕方なしに行きました。僕は受験生でもあり、さわぎをおこすと進学にひびくと思い、仕方なく殴られまくりました。

人が来たので、ちょっと場所を移動しました。すると、僕の友達までやられているではありませんか！ その子は反抗したため、全員に殴られるわけられるわで悲惨でした。

そのうち――

G やべ〜、警察呼ばれたぞ、逃げろ！

A〜E なにぃー！ やべー、はやくしろっ！

あっという間に自転車のとめてあった所まで逃げたと思ったら、またしばらくして、Bがこちらに戻ってきました。

B クソ野郎!! 警察呼びやがって！ 金よこせ!!

僕 持ってない…。

B バカヤローッ！

また殴られ、そしてけられました。やりたい放題暴力を振ったあとBは走り去っていきました。

僕らがなぐられていた間、本当は警察に通報された訳ではなく、警察にはつながらなかったそうです。

僕はこの後しばらく放心状態になってしまいました。悲しかった。その場で大声をあげて泣きたかった。くやしかった…。自分が好きでたまらないゲーム、そしてゲームセンターに、こんなやつらが来ていたなんて…。

僕はこの事件が起こるまでは、親に「ゲーセンは決して悪くはない、むしろ良い所なんだ」と説明しようと思ってました。けれど、こんなことが起こってしまった今、完全に言う気力、そして自信がなくなりました。

そんなの気にしないで、言えばいーじゃん、と言う人がいるかもしれません。だけど僕は言えません。こんな事を体験した本人が言えると思いますか？

ほんの一部のもののためにゲーセンが偏見、誤解の目で見られるのは、とても悲しいことです。こういう人達がいなくならない限り、その偏見、誤解は消え去らないのではないでしょうか。いい所だ！と言っても半ばウソなのではないでしょうか？

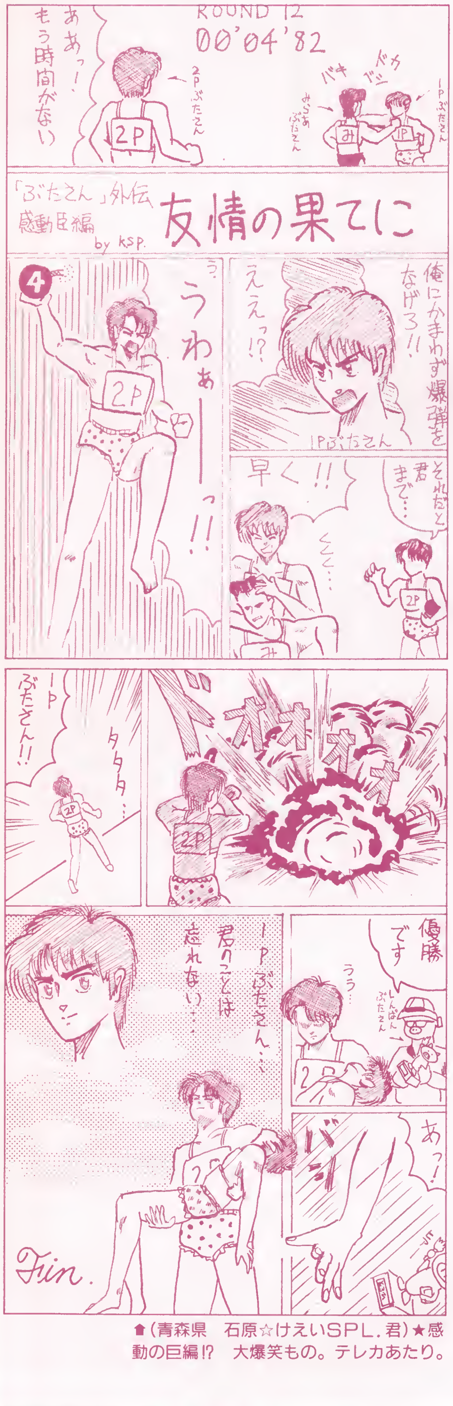
ここまでが僕の意見です。御旅屋さんはどのように思ったのでしょう。僕は当分ゲーセンへ行かないつもりです。ショックが大きいので…。だけど、信じていたものを壊されるって、言葉では表せないくらい悲しいものですね…。ゲーセンの店員になりたい、という夢まで壊されちゃったな。

（某県 ーLOVE 南野陽子♡君）

★ずいぶんと悲惨な体験だね。同情しちゃいます。でも、一度のアクシデントで自分の大好きなゲームを、そして夢を捨てちゃだめだゾ!!

ゲーセンの店員になろうという夢を持っている君だからこそ言いたいのだけれど、このような暴力・恐喝事件（と言っていいと思う）が店内で起こった時、どうすればいいと思う？ 君がそのお店の店長か店員で現場にいたとして…。また、そんな事件が店内で起こらないようにするためには、どんな店づくりをしたらいいと思う？ 考えてみようよ。

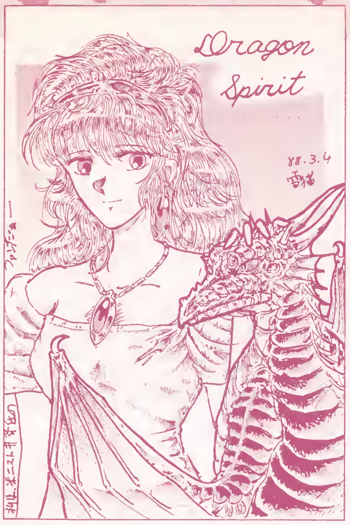
こんどのことは、君にとっては忘れられない、イヤな事件だったと思うけど、将来プラスになるような形で活かしていくようにしてほしい。



⬆（青森県 石原☆けえいSPL.君）★感動の巨編!? 大爆笑もの。テレカあたり。

ふれあい ゲームの世界

PCエンジンの広告を見ていたら
「きみの部屋がゲームセンターだ」
という言葉があった
でもそれは無理だ
PCやファミコンが
性能面でどんなに業務用ビデオに近づいても
絶対ゲーセンにはならないのだ
なぜならば
ゲーセンは
コミュニケーションの場でもあるからだ
——大阪市・ミスタードーナツ君



⬅(兵庫県　雪猫君)★ブルードラゴンはリアルに描くとこわい…。

すばらしいビデオをありがとう!! 沙羅曼蛇攻略バッチシ

☆3月21日発売の沙羅曼蛇のビデオ!　一番のりで買って帰り、すぐビデオデッキへ…。……!……!!……。買ってよかったの一言。

自分もゲーメストNO7、NO8で研究しました。あのころは朝から夜まで沙羅曼蛇でした…。当時は近くのゲーセンに沙羅曼蛇がなく、バスで約1時間かかる岡山市の方へ行ってました。だからゲーメストを読んでも練習することができなかったんです。

ところが去年の夏、近くのゲーセンからライフフォースが消え、そのかわりに何故か沙羅曼蛇が…。それ以来、練習、練習…。

そして忘れもしない11月22日。岡山の某ゲーセンで410万点!!　全国レベルにはまだまだだけど、うれしかった。これもすぱい大和様のおかげです。今回もビデオを見てすぱい大和様のワザを盗ませていただこうと思います。

また今回のビデオを見ていいなぁと思ったことがあります。今までのゲームビデオにはなかった「説明」が入っていること。そして上級プレイヤーのためのワザ!!　だからゲーメストを読んでもわからなかった所もバッチリです。

それにしてもホントすごい。見てると思わず「うわっ!!えっ?　ホーッ…なに!」などとわめいてしまいます。最後にゲーメスト読者の皆さん、そして沙羅曼蛇ファンの君へ。「買ってソンはない、おすすめします!」

(岡山県　ロードブリティッシュ号)

★あのビデオは攻略ビデオとしてもいい味が出てるよね。(実は1面のかせぎのシーンは、座標が甘くて、画面を切りかえた直後に死んでいるんだなぁ…)ところでR-TYPEのビデオはもう見たかな?　こいつもファン必見!!

ステキなお姉さんとかわした小さな約束

☆あれは去年の秋ごろのことです。中3だった僕はいつものように某ゲームセンターに行きました。そのお店には入口から入ってすぐの所に、アフターバーナーIIのダブルクレイドルタイプが置いてあるのです。

ふと画面をのぞきこむと、僕は「へえーっ、けっこうウマイなぁー」と思い、少しの間見ていました。

いったい誰がやっているのだろうと見てみると、な、なんと女の人だったのです。それもとってもカワイイ、高校を卒業したくらいの人でした。その人の着ていたタンクトップのすき間からは、ブ○ジャーがちらちらしていました。また、ミニスカートなのでパ○ツのほうも見えそうでした。

その女の人はステージ19でゲームオーバーになり、筐体から出てきました。僕が「すごいなぁー」(なにがすごくて言ったのかわからない)と独り言をつぶやくと、それが聞こえたのか、その女の人は「すごいでしょう。このゲームけっこう練習したんだ。よかったら教えてあげようか」と僕に声をかけてくれました。

僕はつい「はい、お願いします」と言ってしまい、ゲームをやり始めました。

彼女は筐体の横にすわって見ていて、時々声を飛ばしていろいろアドバイスをしてくれました。後ろの方から敵機が近づいてくるのに気付かないでいたら、彼女は「危ない!!」と言って、僕の握っているスロットルレバーを僕の手の上から握り、ファーストにしてくれました。この時の感触は今でも忘れません。

結局13面でゲームオーバーになり、僕は彼女に一言お礼を言いました。

すると店の奥からもう1人の女の人が出てきました。彼女の友達のようでした。

彼女は最後に「私ここにたまに来るんだ。今度会ったら、あなたが何かゲーム教えてね」と言い残し、友達と一緒に店を出ていきました。

僕はそれ以来しょっちゅうその店に行くわけですが、あの彼女は一度も姿を見せません。せっかく僕のクリアできたストリートファイターを教えてあげようと思っていたのに…。もう一度でいいから…。

僕はあのお店のストリートファイターの前で待っています…。

(長野県　VGSS君)

★なんて心あたたまるお話なんでしょう。忠犬ハチ公のように(?)彼女待ち続ける君。小さな恋の炎が燃えたかかな?(なんてキザなセリフだ…)アフターバーナーの彼女、もしゲーメストを見ていたらVGSS君に会ってあげてくださいネ。(しかし、女性にストリートファイターとは…うーむ…!?)テレカあたり。



⬆(北海道　米ニスト改あれるぎい君)★フル装備のアテナの前に敵はない!!

今月のおめでたい方

公共物を大切に!!だってさ
●愛知県の鈴木悟君とその友人の場合●



☆このポスターはぼくらの中学校の教室にはってあったものです。なかなかのものでしょう。(実はぼくが書いたのではなく友達のをもらってきたのだ。)

ここではストリートファイターの昇龍拳という技を使って公共物を大切にしようと呼びかけているものです。教室にはった時はみんなで大爆笑でした。

君はヘタな詩人よー、のコーナー

AFTER BURNER
――GO! FIGHT F-14XX

GO!
世界に広がる黒い雲をはらうために
暗い空へ飛び出たF-14XXよ
平和を求めて戦え
紅い空の下　夕日背にうけて
MATCHを倒すため
空を進むのさ　たったひとりで
未来を目ざして

FIGHT!
海をこえ平和な町を過ぎて
平和を求め世界をめぐり
命を落としても後悔はしない
MATCHを探して倒すため
闇の空の下　街の灯の上を
平和を求め飛べ走れ光のように速く
爆音をたて
（神奈川県　TPS-VES-I）

AOUショーで僕のノートを持っていったのはどなたでしょう?

☆今日、1人でAOUショーに行ってきました。はっきりいって人が多過ぎて、どこにどのゲームがあるのかさっぱりわからないし、何といっても暑い!! 初めて行った僕はあっけにとられてしまったのでした。

それなりに、いくつかゲームはできたのですが、タイトーとコナミに似た内容のゲームがあり、考えることは皆同じなのかな、と思ってしまったし、セガには実はもっと期待してたんですが…。

ゲーメストのブースでアンケートを書いた（協力どーもありがとうー♡…㊞）のですが、その時、せっかくもらったゲーメスト・オリジナルノートを床に置き忘れてしまったのです。

すぐに取りに戻ったのですが、そこにいた誰かがサッと自分のカバンの中に入れてしまったのでした。カバンの中にはノートの袋が2つ入っているのが見えました。やがて人ごみの中に消えていってしまいました。

もうどうしようもありません。僕はあっけにとられてしまいました。それは僕のだぞ! 返せー!! でもやっぱり僕が悪いんだろうな。

（埼玉県　なはと★ムジーク君）

★だまって持っていくってイケマセン。災難でしたね。でも㋘編は太っ腹なので、ひと こと言ってくれれば、かわりのノートをあげたのに!!（先月号のノート全員プレゼントには応募してくれたかな?）

本人は単なるイタズラでやっているんだろうけど他人にとっちゃひじょーにイタイってことがあるんだよね 聞いて 聞いて おこってんだぞーの



■（東京都　川名景清さん）★アメコミ調になるとこんなところでしょうか?

せっかくのコミュニケーションノートがこれじゃあ台なしだよ!!

☆入試の1日前に映画を見に行った私と友人2人は、たまたま某メーカー直営店に入りました。すると我々が入試で忙しかった1年の間に何があったのか、ゲーマーのコミュニケーションのためのノートが置いてありました。

これこそ我々の求めるゲーセンの姿だ、と喜びいさんでページをめくると、その店を中心に活動しているゲームサークルのイラストレータを募集する文を見つけました。

我々はすぐさまメッセージを書き始めると、後ろから店員のおばさんがいきなり「Hな絵描いたらあかんよ」と声をかけてきたのです。

「同人誌をやっててもエロは描きませんよ」という言葉がノドまで出かかって来たのをおさえつつ、事情を聞いてみたところ、中学生のゲーマーがスケベな絵を数ページにわたってラクガキしていくことが度々あるそうです。

そういえば、ページをめくる途中に破られたページがあったり、文字が黒く塗りつぶしてある所があったりして、気にはしていたのですが…。

ロボコップを見てスッキリした後に、メッセージの返事を期待しつつ、もう一度行ってみました。

すると、なんと4ページにわたってあぶないマークが大きくラクガキしてあったのです。我々はガクゼンとして「ゲーマーの質向上のためスケベラクガキ禁止運動展開中」とノートに書き残したのは言うまでもありません…。

不良のレッテルをはがし始めているに、これではまたゲーマーの質が疑われてしまうではないですか!!

その後、連絡のあったサークルの方が親切だったので、よけいに下劣なゲーマーとの差が感じられて、この問題をゲーメストにお知らせしたかったのです。

一度の誤解は一度で解けず。スケベはいいけれどラクガキはやめてくれえ!

（兵庫県　さーむら君）

★最近はゲーマーのためにコミュニケーションノートを置くゲーセンが増えているんだけど、こんな風に使いこなせてないお店もあるようです。店側の管理の悪さもあるだろうけれど、利用する側のゲーマーの方にも問題アリ。せっかくのノートは誰が見ても好感がもてるものじゃないとね。

決しておこってはいない僕の場合

☆前々からゲーメストを読んでいて一番気になったことは学校の先生たちがなぜゲームセンターに行ってはいけない、というのかということでした。

というのも、僕たちの学校では、先生は生徒に対しゲームセンターに行くな、とは言いません。それに、先生自身もゲームセンターに行っています。

僕がR-TYPEをやっていた時のことです。いきなり僕の横に来て、しばらく見ている人がいます。気がつくとそれは先生でした。別に偵察とかじゃないらしく、連れ立ってきた他の先生たちはミッドナイトランディングを見ていろいろと話していました。

このような、なんでもないことがあってから、僕たちはゲームのことでおこられないだけでなく、先生とときどきゲームのことを話し合うようにさえなりました（もちろん悪い意味ではなく）。

と、決しておこってはいない、私ことごりさんのお便りでした。

（埼玉県　ごりさん）

★ほんとうに、学校や家庭とゲーセン、なんでもない、さり気ない関係になりたいですねー。がんばりましょ。

ショウ子ちゅわーん♡大特集

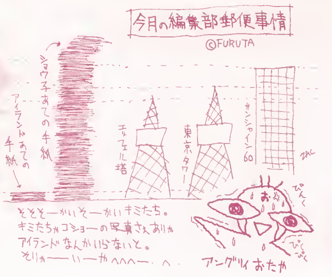
ゲームはバクハツダっ!!

★4月号でスーパーリアルマージャンPIIのアイドル、ショウ子ちゃんのセクシーショットを紹介したところ、山のように反響のお便りが来ました。

本来の担当者ATSU君が逃げ出してしまった(ショウ子ちゃんを見るためにゲーセンでPIIにハマっているというウワサもある)ため、何故か私が担当させてもらうことになりました。

では「勝負はこれからよ!!」

(御旅屋)



パラパラ おおっ!! 僕には何の迷いもなかった

☆久し振りにゲーメストを買った(毎月買いなさい…㊞)。本屋ではじめて見た時は「おっ、ダライアスのボスキャラの音楽の楽譜がのっている! 買おうかな?」と思ったけれど、何かいまひとつなのであった。

おもむろにページをパラパラめくってみると、最後にPIIの写真が!!

「おおおおっ!!」もう何の迷いもなかった。「毎度どうも有難う御座居ます。480円頂きます」。その間わずか10秒。店員のレジを打つ間さえもどかしかった。

思えば、初めてPIIを見た時から1年ぐらいたった。麻雀のルールさえ知らなくて、というか社会人や大学生などがやっている麻雀ゲームにそれほど興味はなかったし、それに出てくる女の子も、いかにも「コンピュータで描きました」みたいだったので気にも止めてなかった僕。

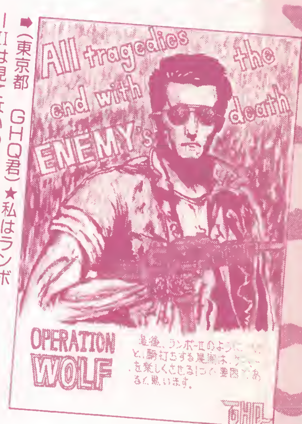
最初に見たときは「カワイイ女の子がうつっているな」とふと目を止めた次の瞬間、僕は思わず声を出してしまった。その女の子がこっちを向いてウィンクしたのである。

僕はその時、この麻雀ゲームをみつけた喜びと、麻雀のルールを知らないくやしさとで胸がいっぱいになったのを覚えている…。

なぁあんて書くと、僕は超ド級ネ暗の変態少年のようにとられそうだが、普通の一高校生です(ホントかよ)。まぁとにかくPIIとの出逢いが麻雀を憶えるきっかけ、いやPIIをプレイするために麻雀を憶えた、という事を言いたかった訳なのですよ。

最後に、PC88を持っている人なら、前日にイヤになるほど「まじゃべんちゃー」をやっていればかなり勝てる! お試しあれ!!

(愛知県　鈴一百君)



➡(東京都　GHQ君)★私はランボーIIは見てないのでわかんない…。

これでは破滅です でもショウ子ちゃんの続きはやってほしい僕でした

☆某月某日、僕はいつもの本屋に行きました。もちろん目的はゲーメスト4月号。手にとってパラパラめくっていると、ぬぁんと最後のページにはショウ子ちゃんの写真が載っているではないかー!! やったー!! うれしーっ!!

カウンターに行き(カウンターにはショウ子ちゃんに勝るとも劣らないカワイイ女の子がいる)、ゲーメストを出した…。

すると女の子は「ゲームの本では○ァミマガが一番出ているんですけど、○○君は(彼女は僕の名前を知っている)いつもゲーメストですネ」と言うので、僕は「ファミコンよりゲーセンのゲームの方が面白いぜ」と言った。

女の子は「どうして?」と言いながらゲーメストを取ろうと……したが手をすべらせて床におとしてしまった。

女の子「あっすいませーん……えっ!?」

僕「あっいいですよ…ギョエーッ!!」

ぬぁんと最終ページがめくれて落ちているではないかー!! 当然のようにそのページにはショウ子ちゃんの写真が…。

女の子は「ゲームセンターのゲームってHなんですねぇ…」と赤面しながら言った。周りには他の客の目もあった。はっ破滅だぁーっ!! もーこの本屋にはこれないー!! と言いつつもショウ子ちゃんの続きはやってほしい僕だった。

(福島県　堀武美君)



➡(福岡県　喜多神明弥君)★一筋の涙は誰がために流されるのか!?

ビンボーアライグマ講師の私にもショウ子ちゃんに逢うチャンスをくださぁーい♡

☆私、某市立高校の貧乏社会科講師(ペンネーム:林守)でございます。

先日、ゲーメストを学校に持ってきていた○○君をしかり、ゲーメストをとりあげ、家に帰ってこっそり見てみると、な、なぁ〜んと、エ○本に勝るとも劣らないほどのHな写真が出ているではありませんか!! これを見て鼻血を多量に放出して貧血でたおれてしまいました。

(情熱的なセンセイ…㊞)

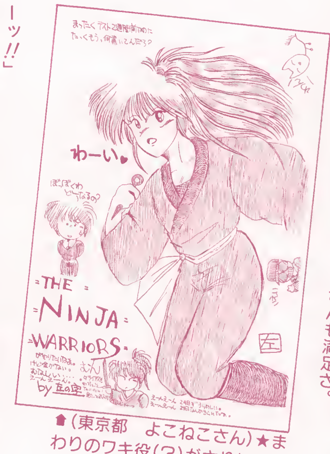
そして次の日の帰宅途中、行ってはならぬと思ってはいましたが、理性をつきやぶり近くの○○プラザというゲームセンターに「WRYYYY!!」(生徒からかっぱらったジャンプで覚えた)と行ってみると、そこには「しょう子ちゃん♡」がいたのです。

さっそくやってみると一度も勝てず、3回でサイフがカラになってしまいました。ビンボーとはみじめですね…。このハガキも実は年賀状の残りだったりします…。

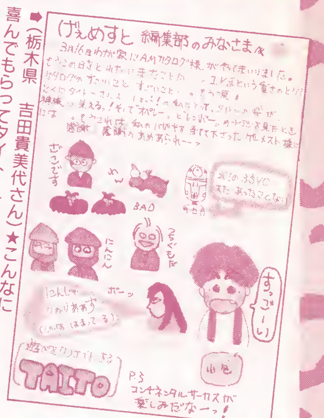
クソー!! セタのバッキャロー、なんて言っちゃだめ。どうか私のため、いや全ゲーマーのために「セタさんお願い、もっとショウ子ちゃんを見せて!!」どうかこの続きをやってください。わが青春に悔いなぁ〜し!! と思いっきりさけんでみたい!

(和歌山県　貧乏講師林守さん)

★いま時こんなすばらしい先生がいらっしゃるとは!? 思わず目に涙がうかんでしまいます…。うるうる…。



⬆(東京都　よこねこさん)★まわりのワキ役(?)がさりげなくくノ一をもりあげていますネ。



➡(栃木県　吉田貴美代さん)★こんなに喜んでもらってタイトーさんも満足さ。

いきなりくいず!!

Q：以下はゲーム名の文字を並びかえたものです。ゲーム名を答えてください。
例：取ってるか→カルテット

1：愛言う散った馬フンだ
2：威張ると古井戸
3：さあ、タンス柄
4：寝らんとワープだ!!
5：猿こそ愛じゃ
6：会うと年ゆう
7：パッと紅葉期
8：両津が出れん
9：神聖雪ダンスやる？
10：あ！　むいた焼ナス！
11：今日しません
12：あいたプール
13：明日鯉に竿隠す
14：恵利しばれんよ
15：あたしスネーク恵美よん
16：足焼き場テンプル
17：みんなといたとゆう
18：マップとモダン
19：素焼きパン、キーロック
20：伏すアップライト
21：スラックスでドキッ！かい？
22：カバンの戦い
23：鶴とする風呂
24：愛は来た有名人
25：地球用いじめオレンジ

解答編

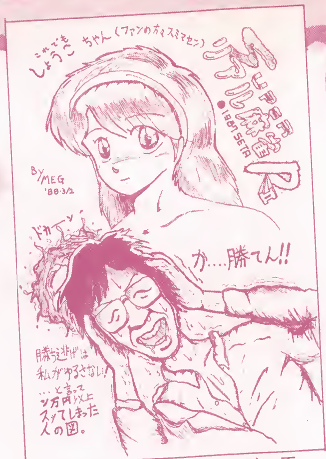
1：タッチダウンフィーバー
2：バトルフィールド
3：ラスタンサーガ
4：ワンダープラネット
5：サイコソルジャー
6：シュートアウト
7：強行突破
8：臥竜列伝
9：青春スキャンダル
10：タイムスキャナー
11：魔境戦士
12：Rータイプ
13：サイコニクス・オスカー
14：リバレーション
15：エクスターミネーション
16：キャプテンシルバー
17：ミュータントナイト
18：ダンプ松本
19：キャンパスクロッキー
20：スラップファイト
21：スカイキッドデラックス
22：闘いの挽歌
23：フルスロットル
24：迷宮ハンターG
25：超時迷宮レジオン

（愛知県　臥竜戦士オスカー君）
★スバラシイ!!　15番や25番なんて涙もの。30問以上作ってくれたのだけれど、スペースの都合で25問にしたよ。もちろんテレカあたり。

ああ暗…アングラ…アナグラムくいず!!

（Ⓒあかむらさき）。

WE LOVE

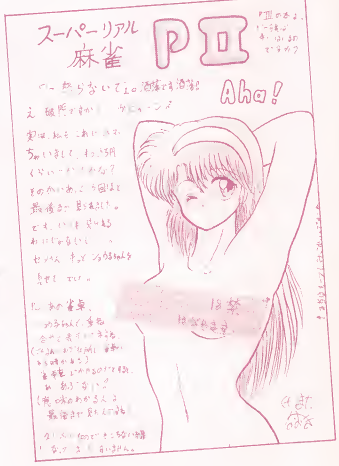


⬆（福島県　おくていMEG君）★天和攻撃には井手名人も勝てんわな…。



⬆（大阪府　龍竜君）★セタさん、…だそうです。

⬇（茨城県　田またなおき君）
★やはり努力ですネ。





⬅（兵庫県　ILLUSION君）★この人のボールペンの使い方には頭が下がります。



➡（山形県　ドッギャーン君）★恐怖のトッツアン坊や。キヨタカ君（わかるかなー）か!?

ショウ子なんてキライ!! こんな意見も聞いとくれ!?

☆わたしはゲーメスト4月号の最後のページを見て唖然！としてしまいました。何これ?リアル麻雀PIIですって?うげっ気持ち悪い、何この女?　何この写真?　何考えてるのかしら。これじゃあゲーメストはまるでビニ本です。

もうあんな写真を載せるのはやめて下さい。気持ち悪いです！　女の裸なんてどこがよいのですか?　気持ち悪いだけじゃないですか!!

イラストもだめです。4月号57ページのあのイラストもだめです。とにかく気持ち悪い。かわいくも何ともない。女なんか嫌いだ。女なんかみんな死んじまえ！

あんなのより、ちゃっくんやバブルンやギル君やたろすけの方がずっとかわいいじゃないですか！　特に私はギル君にホレています。

最後に書いておきますが、私は男ですが、決してホモではありません。多分。（でも相当アブナイ性格だと思うんですけど…㊗）

（愛知県　石川尚人君）

私のPII日記

☆その1：ある中学生がやっているのを見ていたら、配牌後、すぐにショウ子ちゃんがオープン。…何かなーと思ったら「天和（テンホー）」…。その子は自分に何が起こったのかわからない様子だった…。

その2：第1打牌で「ロンッ」→「地和（チイホー）国士無双ダブル役満」…どうすればこんなことができるんだ!!

その3：大四喜字一色（ダイスーシーツウイイソウ）（おぬしデキル…㊗）のダブル役満を和がり、得点約10万点。これは勝ったと思いきや、親を流され次局は「大三元四暗刻（ダイサンゲンスーアン）」（……!!）3回で終了。

その4：和がられた！でもリーチのみ。ラッキーと思ったら、「リーチドラ12、役満」（……何度やめようと思ったことか……）

信じられます?　全部実話なんですよ!!

（愛知県　江戸孝彰君）

★それにしても皆さん熱心で感心。さっそくセタさんに伝えたら次号で何かどぎもをぬくプレゼントをしてくれるらしいぞ。

ごめんなさいのコーナー

87年3月号のぬり絵コンテストの発表で匿名希望の方の本名を無断で公表する結果となってしまい掲載者の方に多大な迷惑をかけてしまったことを深くおわびします。

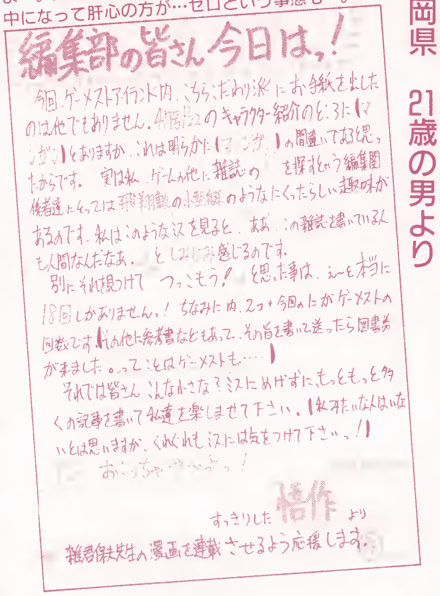
■本当にゴメンナサイ。編集の際の、葉書と原稿との一致に便宜を図ろうとしてP.N.と本名とを並記してしまったところが、そのまま無訂正で活字になってしまったというお話なのです。反省してます。まさかそのまま載るとは思いもしなかったんです。どうかお許し下さい。



こちら こだわり派

香川県のあるゲームセンターには灰皿が20コ以上置いてあるのに20歳以上の人でも禁煙とはどーいうこと?
そんなんだったら灰皿を置くんじゃないっつーの
——福岡県 21歳の男より

⬇(埼玉県　悟作君)★これ、クセになるとこわいよー。試験の最中も問題のミスプリを探すのに夢中になって肝心の方が…ゼロという事態も…。


編集部の皆さん今日は!
今回、ゲーメストアイランド内、こちらこだわり派にお手紙を出したのは他でもありません。4階段のキャラクター紹介のところに「マンガ」とありますが、これは明らかに「マンガ」の間違いであると思ったからです。実は私、ゲームの他に雑誌の　を探すという編集関係者達にとっては飛翔鉄の小型艦のようなにくったらしい趣味があるのです。私はこのような誤を見ると、ああ、この雑誌を書いている人も人間なんだなあ…としみじみ感じるのです。
別にそれ見つけて　つっこもう!と思った事は、え～と本当に18回しかありません!ちなみにね、2コ+今回のたかゲーメストの回数です。(その他に参考書などもあって、その旨を書いて送ったら図書券が来ました。ってことはゲーメストも…)
それでは皆さん、こんな小さなミスにめげずに、もっともっと多くの記事を書いて私達を楽しませて下さい。(私みたいな人はいないとは思いますが、くれぐれも誤には気をつけて下さいっ!)
おこっちゃいやんっ!
すっきりした悟作より
雑君保夫先生の漫画を連載させるよう応援します。

隠しコマンドはいいんですか?それとも卑怯ですか?

ゲーメスト3月号でレインボーアイランドの隠しコマンドが載っていましたよね。その前に、友達のN・Oからバブルボブルのパワーアップコマンドとオリジナルゲームコマンドを教えてもらい早速使っていると、近くにいた高校生がこう言っていました。

「ゲッ、死んでも装備が落ちていない!隠しコマンド!? ド卑怯や～」

そしてゲーメスト3月号の隠しコマンドを使っていると、またもや高校生が「ゲッ、隠しコマンド!? あれ左下にオレンジの壺が出てたじゃん」と言っていました。

隠しコマンドを使っていいという人もいれば、悪いと言う人もいます。僕はこのゲーメストで公表されたのだから使ってこそ!! と思っていますが…。編集部の方の意見も聞かせてください。

(静岡県　家庭科のお慶君)

★あくまでこれは私個人の考えなんだけれど、隠しコマンドというものは「開発者が意図的に組みこんだもの」でしょ? その開発者の意向にそっている(悪く言えば「開発者の手のひらの上で踊らされている」)わけだから別に悪いことじゃないと思うんですね。そのコマンドを使うか否かっていうのは、各個人のポリシー、価値感、ゲームの楽しみ方の相違によるものだから、私には悪いとも良いとも言えないな。みんなの意見も聞いてみたいと思います。

たとえ点は低くてもハイスコアの中味は重い

☆最近はっきり言って、ハイスコアのコーナーのミスが目立ちませんか。

店の県名とか間違えている(似たような名の県やまぎらわしい字など)のは人間らしいのですが、全国トップで、そのゲームで他の店の人が点も面もよいのに、それより低い店の人が1位になっていたりしているのは困ります。

また、掲載もれの店が出たりするのは、ハイスコアのコーナーがまだ万全とはいえないからだと思います。

プレイヤーは本当に真剣になって(特に僕のような二流三流のプレイヤーは)やっとのことでスコアボードに名前を載せています。中には自転車、バイク、電車等でわざわざ時間をかけて遠い遠い、スコアボード設置店へいく者も少なからずいるんです。

たとえ、そのゲームが古かったり、高い点でなくても載ればうれしいものです。それがミスなどで載らなかったときの気持ちはとても悔しいのではないでしょうか。その点も考えて、気を引きしめて取り組んでもらいたいです。(福岡県　GEMI-浦本)

★浦本君の言う通りだと思います。ペラペラの1枚のハイスコア用紙に書き込まれた記録の重さ…同じプレイヤーとして私にもよく分かります。ご忠告ありがとう。

なんだろーなぁこいつは…
ゲーマー度ちぇっく パートII

次の質問に
YES、NOで答えて下さい。

①—ダブルドラゴンの2Pをやり、最後の女のとりあいで目が血走っている。
②—サイコソルジャーをPLAYするとき耳をダンボのようにしている。
③—4月号のPIIのしょう子ちゃん特集に感激した。
④—これまた4月号のプレゼントコーナーで㊙写真を○な写真と確信した。
⑤—金がなく借金してまでもPIIをやる(PIIばっかりだな…)。
⑥—雑君保父先生のマンガは最高だと思う。
⑦—ゲーセンに行くときは、アニメのペーパーバックの中に同人誌とゲーメストはかかさない。
⑧—サイコソルジャーの「もっとやってよ～」にそそのかされ、ついエンディングを見ている。
⑨—シューティングをやっていると性格が変わる。
⑩—「俺このゲームへぼ!」と言いつつ友人にエンディングをみせたことがある。
⑪—⑩とは反対に「俺このゲームにかけたらプロ!」といいつつ1面で全滅したことがある。
⑫—ドラゴンスピリットのエンディングを見て「人が苦労してここまできたのに、1人だけいい思いしやがって!!」とドドメ色のオーバードライブを飛ばした。
⑬—ガントレットのエンディングを見ようと1年間ず～っとやっている。(ガントレットのエンディングなんてないよ?レベル1000まで行ったらレベル8にもどったけど?…編)
⑭—ABIIでPLAYしていてならともかく、見ていて酔ってしまった。
⑮—シューティングゲームをやっていて、となりのマージャンゲームに気がとられ、残機が全滅して30分間ヅガンになったことがある。
⑯—ゲーセンに女の子がいないとさみしい。
⑰—ゲーメスト用語をつかいこなしている。
⑱—今ゲーメストを読んでいる。

⬇YESの数が～

0…ウソつき!! ⑱があるはずですヨ!!
1～4…まぁ常人です。
5～9…常人になるように復活パターンをあみだそう。
10～14…絶句。
15～17…重病です。薬として毎月ゲーメストを買って読みましょう。
18…ななな…なんだろーなこいつは…。完璧な変態ゲーマー。
③と⑤のある人…私もPII好きです。
⑦のある人…うーむ、アブナイ…。
⑰のある人…うらやましいです。私もおそわりたい。マニアでしょ!? (編用語は刻一刻かわるんですけど…㊞)
(静岡県　YUI-CHAN大好き♡君)

パロディゲーム大集合

人間の脳細胞は1日徹夜すると2万個死ぬそうだ

（岡山のMARINE・BLUEさんどーも♡）

そこで徹夜でファミコンをやっている君に…
そんな時間があったらパロゲーを考えなさい
脳細胞にいいかもよ!!

これぞゲーメストアイランドの縮図ゲーム!

ゲーメス討魔伝

by ゲーメスト（先月号のパクリじゃないですよ、念のため）

☆1988年、闇は再び来たれり。その名を「帰って来た頼朝」といふ（帰ってきたウルトラマンじゃないよ）。頼朝悪徳ゲーム業者を率い、ゲーム界を征す。対せしゲームマニアことごとく討たれ、ゲーセンよりしめ出される。

ゲーメスト編集長GOD鈴木、ゲーム界の乱れ大いに憂い、ドラスピ姉ちゃん久美さんに命じて編集部よりあみだくじで1人を選ぶ。その者の名「転清」といふ。転清全国の頼朝の手下を討つべく、ゲーメストを引退し旅立ちけり。

ドラスピ姉ちゃんはいふ。「諸悪の王頼朝を倒すには、ゲーメスト、ゲーマー、店員とのコミュニケーションの三種の神器の他にゲームを愛する心が必要よ！　引退してもその心を忘れちゃだめよ。あとお土産忘れないでね」

操作方法は8方向レバーとジャンプボタンと剣ボタン。

各都道府県の最後にはいろいろなボスが待っているぞ！

秋田には「ダメダメ、ダメな物はダメ攻撃」をしてくるへりくつ指導員。京都は二〇イの鬼姫オバハンだ。コイツは一定時間たつと「他の人に迷惑でしょ!!」という声と共に自ら電源を切ってしまう。東京のボスはける、なぐる、わめく攻撃の三段活用ゲーマーだ。時々クレジットボタンを使って復活するヒキョー者だ。

この他にもゲームおたくや爆竹魔、金呑み不良ゲーム機や「ケーサツ呼ぶぞ攻撃」の悪徳店員、はたまたペッタン小僧や永久パターン防止キャラ、オリバー君やコスリゲーマーまでいるぞ！

はたして、転清は全国のゲーマーを救うために悪徳業者の妨害を乗り越え、帰ってきた頼朝を倒すことができるのだろうか？

邪道の嫌いな人、16歳未満PM6時規制にあった人、指導員の嫌いな人、今月のボツはイヤだに載った人、又それを読んでその通りだと思った人におすすめのゲーム。なお一部の地域には入荷しないかもしれません。（京都の二〇イとか秋田の〇〇市）

（兵庫県　柳井勅雄君）

★過去のゲーメストアイランドに掲載されたお便りの内容をここまで覚えているとは、おぬしデキル!!（覚えてない人はゲーメストのバックナンバーを読もう）転清君も草場のかげで（?）喜んでいることでしょう。松のテレカあたり。



⬅（福岡県　北守男君）★うーんクサイ試作品だ。ところで二次はどうでした。

お客様は神様でございます

金比羅

by ㈱ミナミ

☆なんとあの三波春夫大先生がゲーム会社を設立したぞ。その名も（株）ミナミ。その第1作目が、この「金比羅」だ。

ストーリー：金比羅とは香川県にある数え切れないくらいの石段を持つ難攻不落の神社である。そして今、この神社にお参りにやって来た「およね」と「ごん作」に謎の組織「レッドフォックス」の魔の手が迫る！　はたして2人は無事に神社までたどりつけるだろうか。

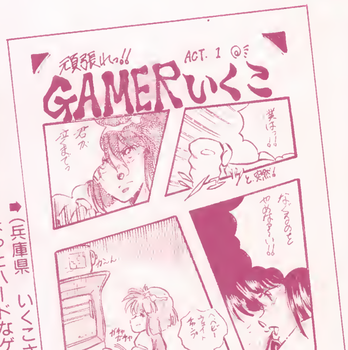
ゲーム内容：全9ステージから成るこのゲームは、縦、横、3Dの3WAYスクロールで展開する。トラックボールでおよね又はごん作を操作してくれ。ボールを速く回すと2人は走り出す。一定数の段数を登って規定タイム内にチェックポイントを通過すれば1面クリアだ。

邪魔をしてくるレッドフォックスは当たるとタイムロスだ。ボタンを押してジャンプでよけるか、アブラアゲを投げて退治してくれ。健闘を祈る!!

なおBGMは音声合成で社長の三波春夫大先生の歌声が聞けるし、コインを投入すると「お客様は神様です」と言ってくれるぞ。

（富山県　ぜぜ君）

★魂斗羅と金比羅、コナミとミナミ、ここまでは良いんだけれど、その後が今一歩。梅です。



➡（兵庫県　いくこさん）★女の子にはちょっとハードなゲームでないかい?



⬅（千葉県　μo君）★掟は2人目からが強いからやだ…。しかし勝っても負けても女の子が脱ぐというのは…。

オラが村でもおやつは××…

いのぶたさん

by ジャ〇コ（スポンサー明〇）

☆選ばれた3つのお菓子の王座をめざし、熱戦の火（いの）ぶたがきられた!!　のであった。

すぎの村に住むいのぶたさんを操作して、きのこ山のたぬきさんとたけの里のぶたさんと対決。フィールド上に生えているきのこやたけのこ、すぎのこをぶつけてやっつけます。

面クリ時に残っているすぎのこの数でスペシャルボーナスだ！　それぞれのキャラクターにわかれての3人同時プレイもエキサイティング。

ちなみに審判があのカールおじさんだという所も見のがせないゾ!!

（石川県　表英昭君）

★なんて甘そうで、そしてほのぼの（?）としたゲームなのでしょうか。女の子ゲーマーにおすすめ?　竹でございましょう。

ご商談コーナー



⬅★今月の御からオススメの会誌だよ!!

この頃なたもだすか！

もうかってますか？（秋田県の言葉＝DLL秋田店・佐々木敏博さん提供）

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当時者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。

当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

売ります

☆ビデオゲーム基板、源平討魔伝を5万円、スクランブルフォーメーションを3～4万円（いずれもタイトー用ハーネス付）で売ります。Wハガキで連絡下さい。
（〒989-24 宮城県岩沼市下野郷字中境7 平井恒一）

☆セガマークIII本体（箱入り、テレコンパック付き）、アフターバーナー、アウトラン、北斗の拳、ファンタジーゾーン、ロッキー、スペースハリアー、阿修羅（全て箱、説明書付き）をセットで2万円で売ります。
（〒623-03 京都府綾部市新庄町初18 西田達也）

☆セガマークIII用ソフト、覇邪の封印、スペースハリアー、アウトラン、スーパーワンダーボーイ・モンスターワールド、アレスタ、アフターバーナー、ファンタシースターを各3,000円で売ります。送料こちら負担。Wハガキで連絡を。
（〒612 京都市伏見区羽束師菱川町559-68 安岡毅）

☆ゲーム基板、モトス、ソンソンを各5,000円、ガンスモーク、バレットのROMキット（Bバージョン用）を各1万円で売ります。他の基板との交換も可。60円切手同封の封書で。
（〒323 栃木県小山市神鳥谷1373-30 古沢利久）

☆ゲームミュージック、セガVOL3（CD）を2,000円、タイトーゲームミュージック（LP）を1,000円、ディーバイメージサウンド（LP）を1,000円で売ります。Wハガキで。
（〒669-61 兵庫県城崎郡城崎町戸島435 栗田弘幸）

☆PCエンジン用ソフト、カトちゃんケンちゃん、ビクトリーランを各2,000円、妖怪道中記を2,500円で売ります。Wハガキで連絡下さい。
（〒468 愛知県名古屋市天白区山根町268 山根台D-16 高橋真也）

買います

☆ゲーメスト創刊号からNO.9まで（誰が見てもキレイというもの）を各300円以上で買います。
（〒418-01 静岡県富士宮市山宮1026-32 渡辺正人）

☆セガマークIII本体を5,000円以下で買います。1番安く譲ってくれた人にはファミコン本体をさしあげます。くわしくはWハガキで。
（〒811-41 福岡県宗像市土穴574-4 西村正人）

☆テクモのアルゴスの戦士を筐体ごと、なるべく安く売って下さい。一番安く譲ってくれた方にはゲームミュージックの沙羅曼蛇、タイトーゲームミュージックVOL2をさしあげます。値段を書いてWハガキで連絡して下さい。
（〒861-05 熊本県山鹿市桜町542-4 有冨靖）

☆ビデオゲーム筐体（完動品であること）を安価で譲って下さい。Wハガキで。
（〒185 東京都国分寺市本町2-2-15-406号 安藤秋人）

その他

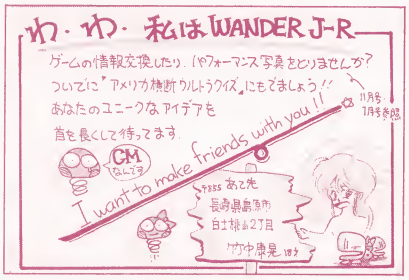
☆僕のゲーム基板トイポップと、あなたのギャプラスとを交換してください。また、＋α万円でグラディウス、ワンダーモモとの交換も希望します。
（〒370 群馬県高崎市江木町1172 北村英治）

☆ゲーム基板、恋のホットロック、ワンダーモモを持っている方、僕の忍者くん阿修羅ノ章と交換して下さい。
（〒399-64 長野県塩尻市宗賀本山4988 塩原博登）

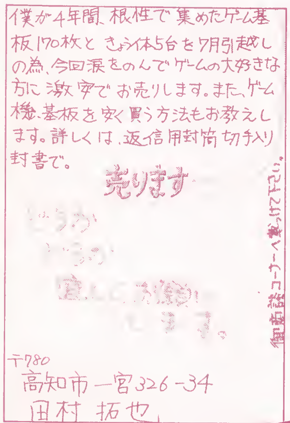
☆僕が持っているセガソフトのスペースハリアー、グレートバレーボール、アウトラン、ファンタジーゾーンII、麻雀戦国時代、ファンタシースターのどれかと、あなたの北斗の拳、魔界烈伝、アレックスキッド、スーパーワンダーボーイ、覇邪の封印、ロレッタの肖像のどれかと交換してください。覇邪の封印、ロレッタの肖像を交換してくれた人にはブラックオニキスをサービスします。
（〒468 愛知県名古屋市天白区天白町植田長原31-2 第2植田ダイヤハイツ302 新井啓介）

☆札幌市内の11～15歳までのビデオゲーム好きのみなさん、とうとうできました!! ビデオゲームを中心に活動するサークル、その名も「しょっとぼたん」!! 入会してみたいと思われる方（男女問わず）は60円切手同封のうえ連絡を。入会は札幌市内の人に限ります。僕は14歳です。
（〒063 札幌市西区山の手3条1丁目3-12 山の手ハイツ1号室 松橋良幸）









お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストお便り係

君の夢が現実に。今、究極のゲームシステムが誕生

アルメガゲームシステム

—げーむ大革命だ!!—

1988年、ついに君の憧れの業務用ゲームが、それだ!!
君のものになる日が来た。
アルメガ スーパーゲームシステムは、
膨大な種類とクオリティの高さを誇る業務用ゲームを、
君の家で楽しめるように、誰にでも扱えるように、
そして何よりも低価格を追求することにより生まれた、
次世代ゲームシステムです。

■まずは筐体(本体)

最高の業務用TVゲームが最高の操作性、最高の装備で、君の手元に最低料金で。

PART 1

本物の業務用中古ゲームマシンを激安販売。(一二〇〇〇円より)電源をコンセントに差し込むだけで、即、使用可能。

PART 2

当社オリジナルコントロールBOXも販売。家庭用TVやパソコン用モニターで業務用ゲームが出来る。

■そしてゲーム基板

リースでもない、レンタルでもない。画期的なスーパーチェンジシステムなのだ。

今までゲーム基板は素人には扱えないし、値段が高くて、と敬遠していた君ももう大丈夫。それらの悩みは「スーパーチェンジシステム」で解決だ。

この「スーパーチェンジシステム」の会員になると、例えば基板価格七八〇〇円の基板をもっていて、他の七八〇〇円の基板に買い換えたい場合、当社規定のチェンジ料金(一二〇〇円より)を払うだけで買い換える事が出来る。もちろん交換したい基板が、持っているものより高ければ差額を払えば良いし、安ければ差額は返還される。

今まで基板を買い換えようとすると、売値は買値に比べて極端に安くなってしまった。それを考えればいかに得か分かるだろう。

もちろん期限や回数制度などはなし。基板価格は毎月郵送で通知される。

基板は全て専用中間ハーネスが付いてカートリッジ化されているので、誰でもすぐに扱える。これなら今までためらっていた君も、すぐにゲームができるぞ。

その他一般販売としてニューゲームからOLDゲームまで基板多数あり。(二八〇〇円から)ポスター、ポップ等からジョイスティック、ピンボールマシン、大型筐体まで、豊富な品揃えと驚異的な低価格でお待ちしております。

■とりあえず会員に!

現在AM会員募集中。豪華プレゼントや特別情報など、特典、内容がいっぱい。

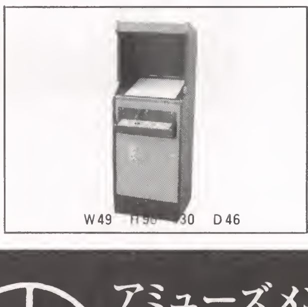
ゲーム攻略や売ります買いますコーナーなど様々な企画も準備中。

●詳しい資料のご請求は

とにかく貴方のゲームに関する願いは、全て当社におまかせ下さい。詳しい資料のご請求は六〇円切手を三枚同封の上、下記の住所までお送り下さい。

仕様は改良のため予告なく変更されることがあります。

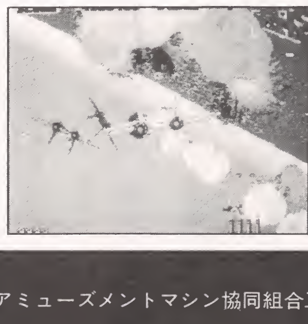




W49　H90～130　D46



W86　H60～75　D56



アミューズメント機器の総合商社(アミューズメントマシン協同組合正会員)

創業19年　㈱アイザックス・コーポレーション

(本社) 〒250 神奈川県小田原市多古390の2 ☎(0465)34-4435㈹ FAX(0465)34-4979



ゲームが10倍うまくなる法

石井ぜんじ

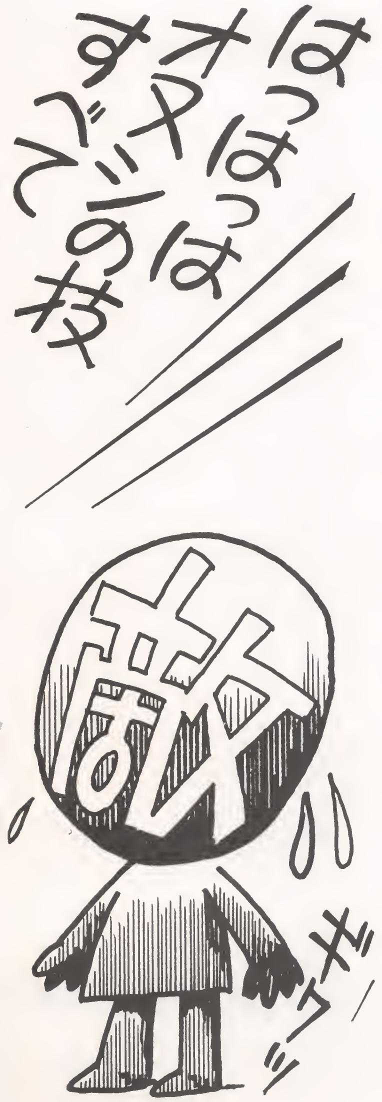
安全こそ名人の極意なのだ

オレはうまいし、スリルが命だから
パターンなんて面倒だという人はさておいて、
先の先の面にいこうとしたら、目を見張るような上達を狙うのなら、
パターンをつくれ。パターンこそ上達のカギ。

キャラクターゲームのパターンの作り方

ここが違う。キャラクターゲームとシューティングゲーム

キャラクターゲームとシューティングゲームでは根本的にパターン作りが違う。ここで、私の言うシューティングゲーム、キャラクターゲームの定義はちょっと変わってい



るかもしれないのでそれを説明しておこう。

シューティングゲームとはここでは、8方向レバーを使って画面内を比較的自由に動き回れるゲームを言う。戦場の狼、エイリアンシンドローム等、上から見たゲームはだいたいシューティングとして取扱う。

ここでのキャラクターゲームとは、横から見て、レバーでの動きがかなり限定されているゲームのことを言う。バブルボブル、アレックスキッド等がそうだ。

これらのゲームは、地面に接していて、ジャンプによって動きの不自由さを補っているものが多い。それ以外のゲームもたくさんあるが、ここでは言わないでおこう。実にさまざまなゲームがあって、一口では言えないからだ。

パターン作りの第一歩 まずは敵を知れ

キャラクターゲームは、一定の知能及び行動パターンを持った敵を倒すものと、ジャンプボタンを使った障害物を飛びこすハードル競技？みたいな物とに分かれる。



前者は忍者クンが代表、後者はワンダーボーイ（2つのゲーム共に1作目だよ）が代表だ。

後者のワンダーボーイ、アレックスキッドのようなゲームのパターン作りはジャンプのタイミングがほとんど全てを決定する。敵（というより障害物）の出現パターンを覚え、最も抜けやすいジャンプのタイミングを見つけることが大切だ。

このタイプのゲームのパターン作りとは、まず障害物の出現パターンを覚えることが最優先だ。その後は、ジャンプの距離がどのくらいあるか、ジャンプ中に空中操作できるか、自分に慣性がついているかどうかなど、自分の性能に慣れることが大切。自分の性能に無理のないパターン作りを心がけよう。

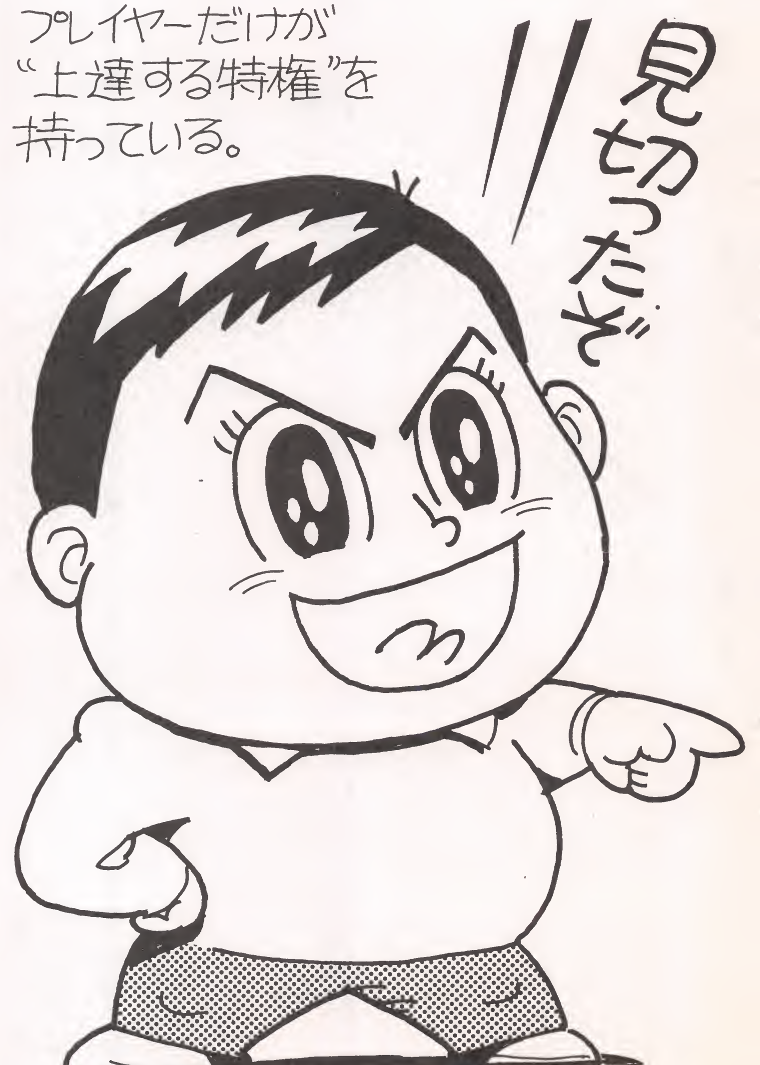
さあ、問題は一定の知能、行動パターンを持った敵の出てくるゲームだ。先ほど言った、忍者クン、忍者ウォリアーズ、ストリートファイター、バブルボブル等がそうだ。

これらのゲームの敵は一定の行動パターン、性格を持っている。だから、まずは敵の性格を知ることがパターン開発のための第一歩となる。

敵の性格（アルゴリズム）を知ったら、次は敵の行動パターンの中に自分のつけいるスキを見つけよう。敵がどの行動をした時に一番倒しやすいかを見つけるのだ。これが見つかればこっちのもの。敵は自分に合わせて動くわけだから、自分の動きによって敵を思い通りに動かし、攻略しよう。つまりこういうことだ。

敵の行動の裏をかいた攻略パターンを作れ!!

キャラクターゲームの攻略はこれに尽きる。



ケース スタディ

忍者ウォーリアーズの場合

具体的なパターン作り

忍者ウォーリアーズの場合、自分のできる行動は、立つ、しゃがむ、宙返りする、受けるの4つだ。この4つで敵を動かし、スキを作らせて倒す。

1 火炎忍者の場合

性格…忍者と一定距離まで近づき、立っていれば上、しゃがんでいれば下に火を吹く。

スキ…上段に炎をはいている時の足元。

自分の攻略パターン…立って近づくのを待ち、上に火を吐いたらしゃがんで近づいて足元を切る。立って近づいて上に火をはかせるというように敵の行動を誘っているのだ。

2 くノ一の場合

性格…しゃがんで受けるとジャンプして飛びこす。

スキ…ジャンプした時の足元。

攻略パターン…しゃがんで受けて、ジャンプした所で足元を切る。

3 アイアンアーム

性格…離れていれば鉄球、近ければナイフで攻撃、上半身を防御する事もある。

スキ…攻撃した直後の下半身（足元）。

攻略パターン…まず鉄球を受け、押されて一定の間合に離れる→その瞬間（攻撃直後だから）宙返りして足元を切る→そのまま立ち上がって受ける→ナイフを受けたらすかさずレバーを下に入れ、足元を切る→立ち上がって受ける（防御しても下から同じようにして切る）。

4 シャドーマン(4面)

性格…耐久力のあるうちはプレイヤーの動きをまねる。後に回ろうとすると逃げ、守りが固い。ダメージをくらうと攻撃に転じ、後に回られても気がつかない。

スキ…ジャンプした瞬間、ダメージをくらった後の背後。

攻略パターン…ジャンプした瞬間に手裏剣を投げるとシャドーマンもいっしょにジャ

ンプして手裏剣をくらう↓性格が変わった所で後に宙返りして背後に回りこんで切る。

シャドーマンの場合、1ダメージ与えると性格が変わるのでそこがポイントだ。

シューティングゲームのパターン作り

ビデオゲームを攻略するにあたって、パターン作りをするのは非常に重要だ。反射神経だけで弾をよけようとしても凡人にとっては難しい。だから、一般人としては頭を使ってパターン作りをしようということが上達への近道なのだ。

シューティングの場合でもそれは同じだ。ただし、シューティングゲームは基本的には他のゲームに比べるとパターン性が弱い。同じパターンでなければ絶対にクリアできないというわけではないのだ。そもそもシューティングは弾よけを楽しむのが基本だからだ。そういうわけで、シューティングゲームの弾よけというのは確実性を増すために作るということになる。

ここで、自分は弾よけを楽しみたいからパターン化したくないという人もいるかもしれない。そのような人は特にこの記事の内容を気にする必要はない。好きなように、不満の残らないようにゲームを楽しんでくれ。(イヤミじゃなくて。)

でも、一言いわせてもらえばパターンを作ってうまくなったとしても、結局先の面で弾よけをしなければならなくなったりする。だからより多くの面白さを知るためには先に進んだほうがいいと思う。

話がそれたが、シューティングの場合は基本的には強制スクロールするものが多い。そして、大半は縦スクロールと横スクロールに分かれる。

ゼビウスに始まるスクロールシューティングは歴史が古く、さまざまなゲームが出ている。それだけにゲームの内容が画一化している。これは問題だが、プレイヤーにとっては、どれか1つのゲームを極めてしまえば次の時には楽になるということにもなる。

まず、この形式のゲームで最も重要なコツはこれだ。

弾を誘導せよ

シューティングの場合、必ず自分の方に狙ってくる弾がある。この狙いのつけ方にゲームとしての特徴があるのだが、まず間違いなしに自分を狙ってくる。だから、自分が常に動いていればやられる確率は低くなる。

でも、画面の広さは限界がある。左右に動いていても画面の端でつまることが多い。これをいかにして解決するかがパターン作りのかんどころ、というかツボなのだ。

こういう時にどのような順番で考えていくのだろうか。まず考えなければいけないのは弾を撃たせないことだ。

先手を撃って敵をつぶせ

弾を誘導するとか、よけたりする以前に弾を撃つ敵をつぶしてしまったほうが楽な場合が多い。まず始めにこの方法を試してみるべきだ。

しかし、この方法は敵をつぶす際に多少危険を冒さなければいけない。だから、初心者は始めに突っこんで撃ちにいくのが怖くて、そのまま追いこまれてしまうことがよくある。でも先に敵を倒せば後がずっと楽になるのだ。

具体的には、エグゼドエグゼスや究極タイガーといったゲームに、特にこの方法があてはまる。敵が耐久力を持っていたり、地上物の砲台があったりするゲームにこのことが言える。地上物は倒さなければ画面の上から下までスクロールして消えるまでの間画面上にあるわけだ。この何秒もの間弾を撃たれつづけるので辛い。

さあ、今度は弾を撃たれてしまった時のパターン作りだが、画面の端でつまってしまうのをどうしたらいいのだろうか。そのためには弾をできるだけ引きつけてかわすことが大切だ。

弾はできるだけ引きつけ紙一重でかわせ

できるだけ引きつけてかわせばかわすほど、後の対策が立てやすくなる。つまり、逃げ場が大きくなるのである。

ここで、大きくよけてしまうと、その時点では弾から遠いので確かに安全に見える。しかしその後、追いつめられてしまったり、新しい攻撃に対応できなくなってしまった



うまくなるためのキーポイント 基本操作に慣れろ

まずはシューティングからだ。

1 縦スクロールシューティング

この形式のゲームの場合、自機の機能をまず見きわめることが大切だ。

まず、自機が遅いか速いかだ。ドラゴンスピリットの旧バージョン、究極タイガーは遅い部類、ASO、スラップファイトは速い部類に入る。

遅いと言われるシューティングゲームでも、最近のゲームは横の動きは縦の動きよりも速いのが通常だ。遅いゲームほど横の動きで弾をかわそう。ジグザグに切り返しながらかわすことが必要だ。

速いシューティングでは、たいてい自機が速いぶんだけ敵の攻撃がきつい。弾を紙一重でよけて突っこんでいって弾を撃つ敵を先手を打ってつぶしていこう。

速いシューティングの場合、自機が速いだけに弾に自分からぶつからないように注意だ。

要するに、今まで述べた事をまとめると、遅いシューティングは敵の弾の縦のすき間を横の動きでかわし、速いシューティングは敵の弾の横のすき間を縦の動きでかわすというのがコツだ。

2 横スクロールシューティング

この場合、横画面なので目が画面全体を見わたすことが楽にできる。それだけに、画面全体をフルに使ってよけることが多い。

そういう性格上から自機のスピードが速いものが多い。グラディウス、R−タイプ等がそうだ。

しかし、速いのはいいのだが、地形にぶつかるというのがこの形式の特徴だ。上下に地形があるゲームが多いので、スピードをコントロールしてピタッ、ピタッと止まりながら動くようにしよう。

ある1点からすばやく他の1点に動くといった感じで移動しよう。この動き方をマスターしてくれ。

特に、狭い所や慎重なプレイが必要とされる所はチョン

りするのだ。

復活パターンは、特にこのことをしっかり頭に入れて作らなければならない。パワーUPを失った自機では装備が弱く、敵を倒そうにも倒せない場合が多いから弾の誘導が大切になる。

シューティングのパターン作りの場合、今まで上げてきた①先に敵をつぶす、②弾を髪一重でかわすというのがコツだ。しかし、実際はシューティングゲームは他のキャラクターゲームよりも空間を自由に動けるので、自機の動き方は無限に近いパターンが考えられる。どのようにしてパターンを完全なものにしていくのだろうか。

それは、どのようなパターンが完全なのだろうかということにかかっている。安全ということが全てだ。確率的にやられることが少しでも少ないように変えていかなければいけない。

少しでも安全なパターンを作れ

このような考え方が行きつく所は、できるだけ反射神経に頼らないようなパターンを作るということだ。複雑な図形を自機が描けば描くほどプレイヤーは失敗することが多い。プレイヤーは当然人間なのだ。いつも同じようにレバーを動かすことはできない。

そうすると、いつでも同じようにできるということが行きつく所がレバーを動かさないということだ。レバーを動かさなければ自機はいつも止まっている。これがいわゆる安全地帯という究極の（?）パターンだ。（しかし実際の安全地帯は割と狭い範囲の場合が多く、そこに合わせるのが難しかったりする。）

でも実際にはそううまくいかないものだ。しかし、がっかりする必要はない。敵が一定の法則を持って攻撃してくる以上、安全なパターンは結構単純な図形を描くことが多いからだ。

できるだけ単純なパターンを作ろう

さあ、シューティングのパターン作りに関してはこんなところだ。いろいろ言ってきたが、完成されたパターンには非常に多くの意味が含まれているということを最後に言っておこう。安全性を増すために、ちょっとした工夫を積み重ねているものなのだ。

だから、他人のパターンを単純にまねをしようと思っても、名作と言われるくらいのゲームだったら、なかなかできるわけではない。コンピュータがプレイするわけではなく、人間がプレイするのだから、単なるコピーというのは難しい。

結局、見ても実際にやってみないと、パターンの意味というものはなかなかわからないのだ。シューティングのパターンには無限の意味があり、究極のパターンの意味を理解すればするほどうまくなるものだと思う。ビデオゲームのシューティングほど操作性が優れていたなら、マネだけでうまくなるということはほとんどないと言っていいだろう。マネができたとしたら、その人はパターンを作り上げた人と同じくらいゲームがわかっているということなのだろう。（パターンを作り上げるという創造性に大きな違いはあるが。）







チョンチョンとレバーを少しずつ入れよう。レバーを一定方向に入れっ放しにすることをさけるように。

ボスの所でも横スクロールの場合は、よけ方に特徴がある。画面の一番後にへばりついて、縦の動きだけでかわすという方法を体得してほしい。この時もレバーを少しずつさわって位置を調整するといったかんじだ。

3 ジャンプとショットを使うキャラクターゲーム

この場合、ジャンプボタンの使い方が非常に重要になる。シューティングのボタンとは違った感覚があるからだ。

ジャンプボタンはリズムで押すことが大切だ。同じパターンで敵が出てくる時は、同じタイミングでジャンプボタンを使うことになる。この時、ボタンを押すタイミングを覚えておかなければいけない。

しかも、ショットボタン等とジャンプボタンをほとんど同時に使うこともある。この時は2つのボタンを1つの指で押していては間に合わない。この時はひとさし指と中指、または薬指という組み合わせでボタンを押すようにしよう。こうすれば0コンマ何秒というタイミングもバッチリはかることができる。

バブルボブルというゲームはこのような能力を必要とされるゲームだ。指が操作感覚を覚えていないと敵の速さについていけない。

4 レバージャンプを使うキャラクターゲーム

この手のゲームは初心者には相当難しいようだ。そもそも開発は攻撃ボタンだけでは飽きたらず、より独創性を加えるためにもう1つボタンを作る。その際にジャンプできないと困るのでレバーで代用させるのだ。

と言うことは、レバージャンプのやり方も難しいが、他の操作もやらなければいけないので余計に難しいと言える。闘いの挽歌、忍者ウォリアーズ等がこの部類に入る。

レバーとボタンの組み合わせという点では、今までの理由からこの形式のゲームは相当難しい。でも、難しいとばかり言っててもしかたないので、とりあえずレバージャンプのコツを伝授しよう。

レバージャンプで一番怖いのは、ナナメジャンプしたい時に垂直ジャンプしてしまったり、関係ない所で垂直ジャンプしたりしてしまう時だ。ナナメジャンプの時は、ある程度レバーを進行方向に向けて助走をつけるようにしよう。そしてそのままレバーを上にコスリ上げるようにしてもっていこう。こうすれば確実にジャンプできるだろう。

関係ない所でジャンプをするのを防ぐには、困ってレバーをガチャガチャめちゃくちゃに振り回さないことが大切だ。

*

以上基本操作のコツと基本操作の大切さについて説明した訳だが、まずは実行してみて下さい。効果があるはず。

開発者座談会 Mr.HELIの大冒険

楽しい感じを出しながらいびつさを残そうと………

"やかん"のようなMr.HELIの誕生

構成＝石井ぜんじ／助っ人＝転清



ぜんじ…始めに自己紹介からどうぞ。

タラチャン…Mr.HELIの大冒険の企画を担当しましたタラチャンです。

ヨッシャン…キャラクターを描きましたヨッシャンです。

ナベ…背景をデザインしたナベです。

ミーヤン…同じく背景のデザインを担当したミーヤンです。

SCRAP…私は企画のSCRAPです。またお会いしましたね。

吉岡…大阪と東京の往復で急がしい吉岡です。ヨロシク。

初めにヘリありき…ではなかったんですよ

ぜんじ…ではまず、Mr.HELIの大冒険の企画は、いつ頃からどのような形で進んでいったかということからお話して下さい。

タラチャン…去年（'87年）の1月頃からだと思います。いろいろな意見を出し合い取り入れて、初めはメイズ性（迷路的要素）が強くて、宝探しを中心にしてました。それでちょっとシューティングもあるという感じだったんです。

でも、私のわがままでシューティングが強くなっていきました。

SCRAP…実際にプログラムが動いたのは4月か6月頃からやと思います。

ぜんじ…スクロールの動き方がかなり変わっていると思うんですが。

タラチャン…やっぱり宝をとっていくゲームという考え方でしたから、強制スクロールだと取りにくいですよね。感知なら一歩一歩とっていけますから。

ぜんじ…初めからヘリコプターという企画で考えられていたんですか。

タラチャン…左右撃ちができて空中をとんでて地下にもぐっていって、というようなものを考えてたんです。戦闘機だと長細いですよね。反転するとすごく不自然な感じになってしまうんです。じゃ丸っこいキャラクターのほうがいいんじゃないだろうかと。

それでいろいろ考えた結果、ヘリコプターを強引に丸っこくしたようなキャラクターがいいんじゃないかということになりました。

SCRAP…初めにキャラクターに決まってたわけではなかったです。初めからヘリコプターというようにーを画面に出した時、やかんみたいに見えましてね。やかんが空をとぶゆうて。

ナベ…左右うちということで、ああいうキャラクターになったんですが、結果的に自機を見て、キャラクターゲーム的な絵柄になったな、と。それが他のキャラクターにも影響を与えましたね。

ぜんじ…Mr.HELIの大冒険のキャラクターって、一応コミカルキャラクターなわけですか。

SCRAP…ヨッシャンのほうのイメージだと思うんですけれど。楽しい感じを出しながらもいびつさを残そうという（笑）ああいうのが彼の持ち味なんじゃないですかね。

ヨッシャン…一応コミカルっぽくという指定があったので、そのようにやったつもりなんですが…。

ぜんじ…3面の幼虫とかはどうなんですか？

ヨッシャン…あれはリアルに描きました。（笑）

どっちが先？ 背景とキャラクター

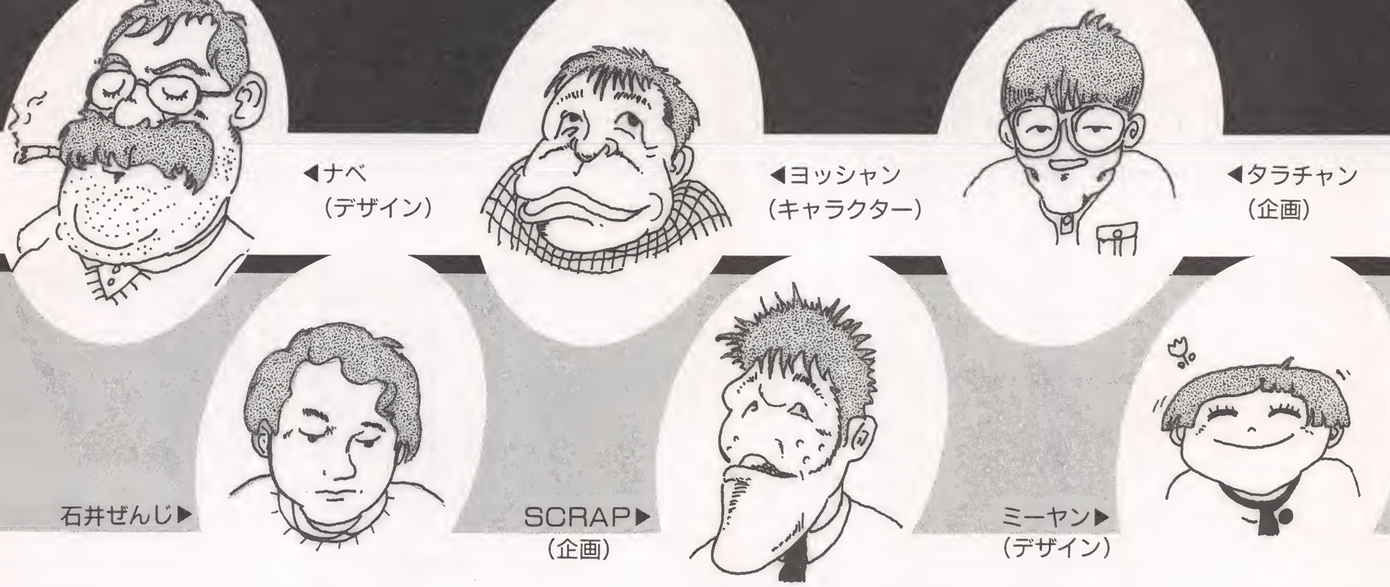
ぜんじ…キャラクターのイメージとかはどのようにして決めていくんですか？

SCRAP…ヘリコプターでどうしようかなと考えたんですが、ヘリコプターにとらわれているとバリエーションができないと思いました。それでステージごとにストーリーをつけていって、イメージをかなり変えたものにしていこうと決めました。

タラチャン…1面は浮遊大陸のシーンとか、そういうのは背景デザインのミーヤンとかとミーティングしてストーリーをつくっていきました。3面は虫が出てきて、もとあった街を廃墟に変えていっているとかいうストーリーを考えていったわけです。

SCRAP…そういうのをデザイナーに回すと、こんなになってしまうんです。（笑）

ぜんじ…背景とキャラクターと



どっちが先なんですか?

ナベ…背景はストーリーの影響を特にうけるんですけど、Mr.HELIの場合は両方ありました。背景が先にできて、キャラクターがその影響をうけたり、必ずしも先にキャラクターができているというわけではないですね。

ぜんじ…キャラクターを描くときに、企画とデザイナーの関係はどのようになっているんでしょうか。どういうふうに企画は注文をつけるんですか?

タラチャン…僕は絵が描けないので、デザインの人に頼むわけです。それで、このような動きでこういう機能を持っていて…と指定します。

具体的には、3面のボスなんか下で横に動いていて、自機が下に来たら上にとんで、卵を生んで子供に攻撃させると…そこまで指定します。後はデザインさんにまかせて、面白いキャラクターにしていただこうと。

ヨッシャン…私は資料をもらって、後は絵を描いてみて、あてはまるかいうことですよ。描いている途中で聞いたりとかしてイメージを固めていきます。かわいい感じということを言われてたんですが、やっぱりどこかずれているんですかね。(笑)

話し合って考えつくしてそして耐えること

ぜんじ…企画とソフトの人達とのかかわりはどんなふうなんでしょうか。

SCRAP…1つのキャラクターが完成しますと、仕様書をソフトのほうに送って作ってもらうことになるんです。ソフトの方は作ってみて、企画から来た仕様書に出ている機能が全部あるかどうか確認するんですよね。

ミーヤン…そういう中で、ソフトの方は企画が調整がきくように、この敵は数がいくつまで出るとか、弾がいくつ出るとか、スピードがどうとか幅を持たせて作ってくれるんです。

タラチャン…それを私が調整して、あのように出来上がるわけです。物によってはキャラクターとしてどのくらい役立つかをソフトの人のほうが考えてくれたりするんです。敵の多さとか…。

吉岡…そういえば、初めの頃、あの1面で出てくるチビヘリっていますでしょう。あれがまるでハエがたかるようにジワジワと追いつめてくるという感じだったんです。

ミーヤン…あれはソフトさんがたくさん出したんですよね。

吉岡…だいぶ今はイメージが変わりましたよねえ。

ミーヤン…当時はすごくインケンでしたよ。

ナベ…一種異様な世界でしたよ。

吉岡…ああいうのはソフトさんの性格も出るみたいで、2面のボスなんかも初めの段階ではすごいしつこくて耐久力もあって、その人の性格があらわれてるわーとか言ってたんですよ。なかなか死なへんやろうて。

タラチャン…確かにちょっと個性がでますね。

SCRAP…そこらへんでソフトと企画が意見が合わないと、ミーヤンとかは討論をよくしてますよ。そばから見るとケンカしてるような感じで。(笑)

ミーヤン…タラチャンがわりと温和な性格なもんなので、そこを誰かが言わなあかんと。

ナベ…タラちゃんはソフトの人がいやいや違うと鋭くつっこむとそうかな、と言うほうですから。そこでミーヤンがこっちがいいと言って、それで私がまあまあ、とそれぞれの役割分担というか、そんなものがありますね。

ミーヤン…それでもタラちゃんは絶対変えないところは変えませんよ。でもイヤと2文字だけは言うけど、説明しないで黙ってしまうんですよ。(笑)

タラチャン…ソフトさんが作ってくれて、こういう動きがいいと言ってくれますよね。よかったら使いますけど、イメージが違ってたらやっぱり。強引に元に戻してもらったりしますけど。

SCRAP…企画は基本的には耐える仕事ですから。討論というのは仕事上のことなんですけど、でも、いびつにホントに心に残ってしまいそうになったりするんですよね。そこは耐えて、ソフトに何言われてもデザイナーに何言われても耐えることだけですね。耐えて折れない。これです。

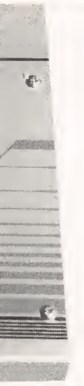
ミーヤン…まあ誰でもゲームを良くしたいというのは同じですから。企画の仕様書とちょっと違うのを書いてしまって、ソフトから文句を言われたりするのはデザイナーでもよくありますけど。

ぜんじ…ゲームを一つ作るにもチームワーク、要するに人間関係がうまくできるということが必要なんですね。

最後にいい言葉を聞きました。ありがとうございました。

ジョイスティックは なぜ必要か どんな利点があるか

シューティングゲーム、アクションゲームでも ジョイスティックの適切な選び方、使い方次第で 業務用ビデオ並みの楽しみ・充実感が味わえる



コントローラーについて

家庭用のゲーム（ファミコン、パソコンのゲーム）を楽しんでいる人が読者の中にもかなりいると思います。

ところが、それらの操作系、コントローラーの扱いにくさからアクション&シューティングゲームはビデオゲームにかぎる､という人がかなりいます。このような理由以外に画面や内容がビデオゲームの方が家庭用ゲームより断然良いからという人達も大勢います。

というよりも、画面、内容が良く、さらに操作がしやすいということが業務用ビデオゲームにとって当然なこと、必要なことですから、両方とも理由になるというのが本当のところでしょう。

それでは各機械によるコントローラーの違いを見てみるとしましょう。

◆業務用ビデオゲーム…ゲーム専用だけあって、ジョイスティック、ボタン共に使いやすく、パネル自体もしっかり本体に付いている。編集部内ではナムコのコントローラーが人気が高い。

◆ファミコン…家庭用のゲームの代名詞と言ってよいゲーム機ですが、コントローラーは小型で手で持つ状態になり、十字キー、ボタン共に親指で操作するため、慣れないと操作しづらく、連射が必要なシューティングなどはつらい。

PCエンジン、マークⅢ、MSXのパッドなどもこれと同様。

◆パソコン…MSXでは本体の右側に大き目の4方向キーがあるが、他のパソコンではテンキー（0～9までの数字が電卓のように並んでいる）を操作に使っているものが多い。

どちらもボタンは離れた所にあるキーを使っているが、キーボード上の2つであるだけに、一度離すとどれだかわからなくなる事もある。両手を思いっきり器用に使う必要がある操作系。

ジョイスティックの必要性

この様にして見ると、家庭用ゲーム機（パソコンは別として）の操作系が機械の使用目的（ゲームをするということ）に対して、全てをカバーしているとはいえません。

もちろん、今のままのコントローラーでも十分に操作（あまりコントローラーに慣れていない人でも）出来るゲーム、RPGやアドベンチャーといったゲームをメインに楽しむという人は、これといった不自由さは感じないと思いますが、プレイヤーに細かな動きを要求するアクションや連射を必要とするシューティングなどを主としてプレイする人は、やりにくさというものにかなり頭を痛めているはずです。

そんな人達のために、いわゆるジョイスティックというものがオプションとして売られているわけですが、これを購入する時の選び方を考えてみましょう。

その前に、なぜゲーム機に最初からジョイスティックを使用したコントローラーが付いていないかというと、値段が高くなってしまうの一言でしょう。そして、そのコントローラーがプレイヤー全員の好みに合うかも問題ですから、別に売られているジョイスティックをプレイヤーが選ぶ立場で買うという、今の状況の方が多少金銭的なものがあるにせよ､良いのかもしれません。

ジョイスティックを選べ

それでは購入時、どこに注意すればいいかあげてみましょう。

①…レバーの入りやすさ、レバーの長さ、ボールの大きさが自分に合っているか。

②…ボタンの大きさ、押しやすさはどうか。連射機能は付いているか。

③…本体の大きさ、重さがある程度あり、強度もあるか。

④…自分の持っているゲーム機に付くか、アフターサービスはどうか。

という様な所をしっかり見て、購入すれば満足する物が買えると思います。値段も安いほど良いのですが、長く使うものですから、あまりケチケチしない方がいいでしょう。

という所で、それらの条件をパスしているジョイスティックを実際に使った結果を報告したいと思います。

実際に説明しよう

写真を見て下さい。これはシグマ電子で開発、販売しているプロスティック（SJ－9800TB）というジョイスティックです。見た目の通り、前記の3番は見事にパス、プレイ中の安定性も良く､手を置くポジションもしっくり来る。

レバーも8方向どこへでも入りやすく、ボールも持ちやすく、ボタンはやや小さめだが、連射機能が付いているのであまり問題はないでしょう。

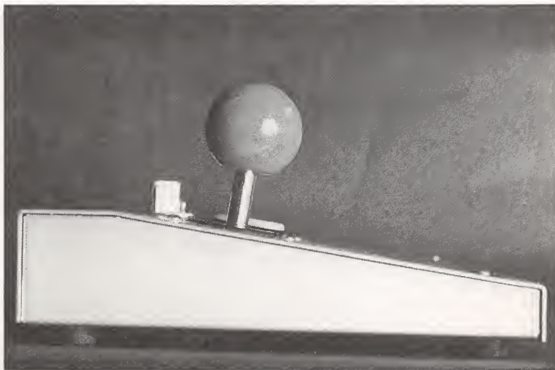
連射機能は充実していて、ボタンⅠ、Ⅱ共に付いており、一方だけ連射にするという様な事も簡単に出来、さらに連射スピード調節、ボタンロック（ボタンを押さなくても連射する）まで付いています。

またSJ9800TBは、コネクター付きのケーブルを変えるだけで、ファミコン、マークⅢ、パソコン、PCエンジンの各機械で使用出来、ジョイスティックを付けにくいPC－8800系のパソコンには専用のSJ－88Pがケーブル付きで出ています。

X1やPCはコネクターに電源がないため、今まで連射機能を付けると電池を使う事が多かったのですが、ファミコンやMSXなどの電源パックを使えるようになっているのもありがたいですね。

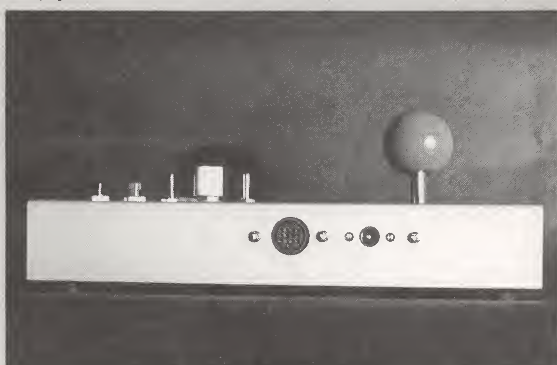
保証書も付いており、故障などに対するアフターサービスも整っています。

前にも書きましたが、長い間使うものですから、自分が納得したものを買いたいものです。プロスティッククラスのものならまず間違いないでしょう。



横から見る。この角度が手にフィットする。

背面。左がケーブル接続部、右は電源パック使用時のソケット。



SNK新社屋完成!!

新製品発表会行なわれる

SNKの新社屋が大阪市江坂駅前に完成した。6階建ての真白いビルで、SNKという横文字の広告塔は遠くからもよく目立つよ。

1階が営業部、2階役員室。6階社員厚生室となっているが、なんと3、4、5階は全部開発室に当てているのだ。SNKの開発にかける意気込みがハダにヒシヒシと伝わってくるようだ。

完成したばかりの新社屋で4月14日、新製品の展示発表会が催された。業務用は、航空騎兵物語、ファイティングサッカー、ゴールドメダリストの3機種。ファミコンは、タンク、名人戦の2種。その他SNKキャンディ筐体が展示されており、オペレーターや、ディストリビューターの皆さんで会場はいっぱいだった。

航空騎兵物語は8ページで、ファイティングサッカーは100ページで紹介しているから見てね。ゴールドメダリストは次号で紹介するから期待しててね。



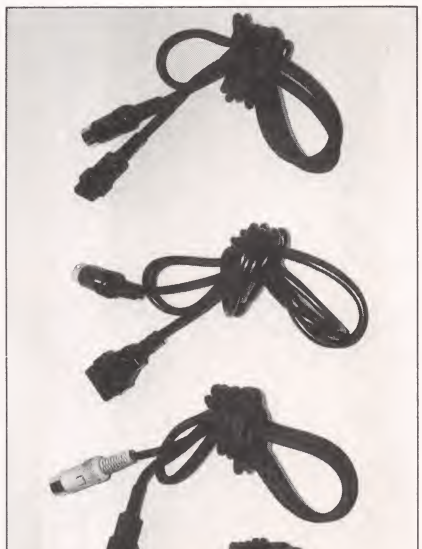
家庭用ゲーム

講師：C.C



プロスティック本体。以下は使った人の感想。

ジョイスティックとして上位にランクされるものだろう(ぜんじ)。ボタンがいい。重くて安定性も良い(転)。レバーのボールが大き目で好き（ATSU)。ええ!!（山河)



ケーブル。上からマークⅢ用、ファミコン用、パソコン用、PCエンジン用となっている。

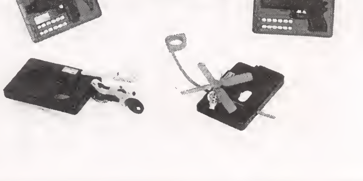
本格的カードゲーム発売

4月29日に発売されたセガの「カードメイト」は、オモチャ業界ではじめて本格的に〝カードサイズに商品化された玩具シリーズ〟で、厚さ8～15ミリの超薄型。

今回発売されたのは、小さいながらも本格的に弾を発射できるガンタイプの「ウージー」と「コルトカスタム」、最近子供達の間で人気が再浮上してきたベーゴマ遊びが楽しめる「バトルトップ」パワーラックを引くと小型バイクが勢いよく走りだす「ハングオン」、小型ヘリコプターが飛ぶ「サンダーブレード」の5種類で価格はそれぞれ780円。



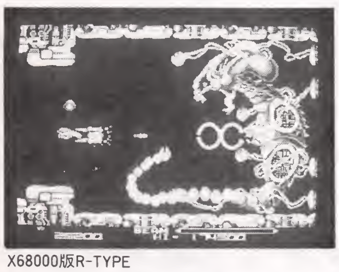
▲サンダーブレード



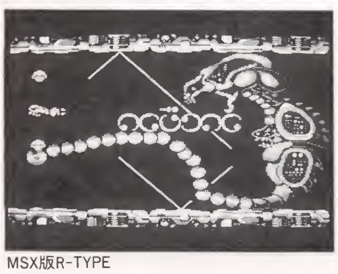
◀右上からコルトカスタム、バトルトップ、ウージー、サンダーブレード、ハングオン

続々登場! X68000 MSX R-TYPE

アケード版、PCエンジン版と圧倒的な人気を誇るR—TYPEのX68000版とMSX版がアイレムから8月頃に発売の予定だ。定価は未定。（写真は開発中のもの）



X68000版R-TYPE



MSX版R-TYPE

ターチの We Love VGM（ビデオ ゲーム ミュージック）! 21

遂に出た！ DECOサウンドの全貌が明らかに!!
(DATA EAST GAME MUSIC 5月10日発売)

さあ、ファンのみんなには待ちに待った、データイーストのゲームミュージックがやっと発売されるのだ。

DECO（DETA EAST CORPORATIONの略なのである。一応改めて）初のレコード化となり、町じゅう大騒ぎやでー！ なんて事はないが、とにかくめでたい。

DECOって言やあ、シェルターがレンガで出来ていて、16匹にすると落とす玉が少なくなってその間にUFOを5回打ち点数かせぎの出来る、14列インベーダーを作ったところとして有名だ（なんなのそれー）。

収録曲は比較的新しいものばかりを取り揃えております。音楽としては、内輪凝り的な要素が結構多く、そのゲームを知らなければ最初は少し馴染みくいかも知れませんが、聴く程味が出るって感じ。作りの雰囲気がカプコンくさい感じもします。まァとにかくゲーセンでは音楽が聴きとりにくいのだ。このレコードを買って改めて君の燃えたゲームのVGMに感動しよーぜ！



データイーストゲームミュージック（アルファレコード・GMO）

各ゲームの聴きどころ

★カルノフ

パートの編成はシンプルではある（メロディ、和音、ベース、ノイズ、といったパターン）が、やっている事は鋭かったりする。特に「オールクリア」の曲は、長調から短調へ、更に変調する進行がなめらかで、曲が妙に頭に残る。

★チェルノブ

～戦う人間発電所～

「チェルノブ・テーマ」での憶えやすいベースラインの上にメロディ、裏メロ、和音メロが交り合い、忙しさをうまく表現している。後半「キープ・ランニング～リビガル」のメドレーではその忙しさが絶頂を極める中に、主人公の勇敢さをたたえあげる。

★サイコニクス・オスカー

DECOサウンドではよく見られる、単調なベースラインの上にメロ、裏メロなどが忙しく行きかうパターン。ここでもそれはあてはまり、特に「ハード・ラッシュ」での、音階の動かないオクターブベースの上で和音だけ音階に動きをつけて、早いテンポでプレイヤーを動揺させるパターンは絶妙。「ラスト・スパーク」ではサイバー・タンクの曲を思わせる一面も？

★ダーウィン4078

（アレンジバージョン）

静かな大草原を漂わせるオープニングから、ポップなリズムへ流れる。特にブラス系の音色はきれいで、パーカス（打楽器類のことよ）も充実しているのだ。とにかく聴きなのだ、です。

★スーパーリアルダーウィン

「メインテーマ」では、敵の秘密をつかみ敵基地から脱出、なんてーな重要な任務についた気分になる。「企業秘密のテーマ」とでも銘打っとこーか。全体的に裏に隠れる不気味さをうまく漂わせている。

★ヘビーバレル

ハードの制約と戦いながらも「メインテーマ」では早いテンポでヘビメタしてます。プレイヤーを動揺させるテクニックはこの曲でも強く表現され、DECOサウンドの重さをうかがわせます。

★ポケットギャル

女の子の出演するビリヤードゲームだ。コミカル、ジャズ、ブルースあり、ステージごとにバッチリ気のきいたVGMを聴かしてくれるのだ。

というわけで、更にCDをお買い上げのお客様には「ワンダー・プラネット」も収録されております。ジャケットの中にもサウンドチームのひょーきんなおしゃべりがたっぷり。LP、カセットは2200円、CD2800円で、GMOレコードより5月10日の発売です。お楽しみに！

VGM界に氾濫する “山口さんちのツトム君現象”

VGMの楽しみ方って？

さて、ここんとこVGM真っ盛りという感じで、多くのレコード会社がVGMレコードを製作しています。売り上げも割合高く、特に、これはアーケードではないが「交響組曲ドラゴンクエストⅢ」がオリコンで売り上げ1位を記録するなど、肩身の狭い思いをしてきたVGMもこれからは胸をはって、1つの音楽ジャンルとして世に訴えることが出来るようになってきました。

しかし、VGMを楽しむという行為は、一般の目から見ればかなり特殊であると思います。というのは、VGM以外の音楽とは論じられる点がかなり違うからです。例えば、SEを入れるとか入れないとか、3ループ入れなきゃ許さないとか、ハードの限界を知らなきゃ楽しめないとか、基板直録りじゃなきゃやだ云々。

大体、VGM以外の音楽がFM8声とかPSG3声なんてことはないし、レコーディングでいっくらでも我がままが出来ちゃうけど、VGMはそうはいかない、ってな所も知っておかないとVGMを楽しめない。

とにかくVGMファンはマニアが多く、レコーディングに関して文句ばかり言ってるコマッタちゃんも多い。

2枚のレコード どちらを買えばいいの？

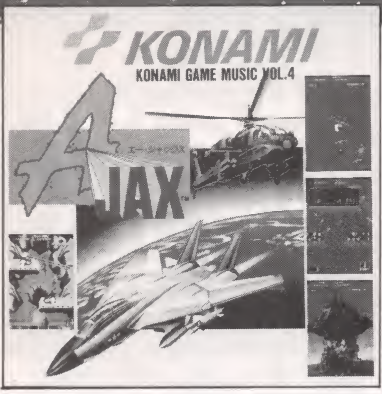
また、困った事にVGM界には、同じゲームの同じ曲が複数のレコードメーカーから発売されてしまうという“山口さんちのツトム君現象”をぬぐい切れずにいるのです。

はるか13年の昔、斉藤こず恵の歌っていた「山口さんちのツトム君」という曲は、本人以外の歌手のものも含めて、全部で8社のレコード会社から発売されたという珍しい現象があったのです。クラッシック界では当たり前のような事ですが、現代音楽ではなかなかない事です。

VGMでは2、3年前になるが、あの「スーパーマリオ」がオリジナル、アレンジを含めて4社からリリースされたというのが一番多いようです。割合人気のあるゲームは2社からリリースされる例が当たり前のようにある事は、レコードを買う側から見れば実に困ったことです。

光GENJIはキャニオンレコードからしか出ないのに、A-JAXはどうしてGMOとキングの両方から出ちゃうの？ と疑問に思う人もいると思いますが、これは専属契約をしていないせいなのです。考えると、VGMというのがまだこの世であいまいな位置にいるからこそ、このよーな"山口さんちのツトム君現象"が起ってしまうわけです。とりあえず私達はこの事態を認識し、理解した上でVGMを楽しむ事を望みます。

MUSIC FROM スーパー魂斗羅＆A-JAX キングレコードより発売中



コナミゲームミュージックVOL.4－A－JAX（アルファレコード・GMO）



MUSIC FROM スーパー魂斗羅＆A－JAX（キングレコード）

さっき話題に出たA-JAXですが、去る3月10日にアルファレコードのGMOレーベルから発売したばかりだというのに3月21日には、キングレコードから「MUSIC FROM SUPER魂斗羅&A-JAX」がリリースされました。

GMOもキングも両方オリジナルですが、構成にはかなりの違いがあります。どちらが優れているとは言い切れないので困ってしまうのですが、簡単に違いを説明すると、GMOではゲームの各曲をメドレーにし、楽章形式を確立しているのに対し、キングでは1曲1又は2ループで各曲すべてが独立しています。GMOはステレオ音像位置の調整と微妙なエフェクト処理をしているのに対し、キングは基板直録り、更に未使用曲をつけ、アレンジバージョンも1ゲームに2曲ずつ、「うさぎ組」というバンドがアレンジしています。おもしろいのは、クレジット音がGMOにはあってキングにはないのです。ここらへんがVGM特有の論じられる点の1つです。

なお、スーパー魂斗羅は初リリースで、この曲はA-JAXと作曲者が同じだから曲もハデにノリまくっています。この「MUSIC FROM SUPER魂斗羅&A-JAX」はLP、カセット2500円、CD3000円でキングレコードより発売されています。

日本ファルコムの「ソーサリアン」全曲集聴きくらべ



ソーサリアン（キングレコード）



ソーサリアン全曲集（ポリスターレコード）

続いてパソコンGM発売のご紹介。注目の日本ファルコムのパソコンゲーム「ソーサリアン」のレコードがリリースされました。こちらまたもやコマッタちゃんで、キングレコードとポリスターレコードが、4月21日に同時発売(値段も一緒)してしまいました。では内容の説明をします。

まず、キングレコードはカセット、CDにオリジナル全59曲を収録、LPは収録時間の都合上、13曲が省かれています。全て1ループの各曲独立構成、シナリオのレベルごとに少し無音部分を長くとって、レベルが変る事を知らせます。オリジナルは驚くべき綺麗な音色で、FM3声+PSG3声のみとは思えない作りです。それに加え少々のエフェクト処理をかけてステレオ感を出しています。LP、カセットは2500円、CDは3000円で発売中。

キングレコード「ソーサリアン」アレンジに難波弘之氏の起用



ソーサリアン～スーパーアレンジバージョン（キングレコード）

更にキングレコードでは、「ソーサリアン～スーパーアレンジバージョン」というアレンジのみのソーサリアンのレコードを同時発売しました。アレンジは超有名キーボード奏者の難波弘之氏（実はビクターのビデオゲームグラフィティの「モトス」で究極のソロプレイをしている人です）、参加ミュージシャンに鳴瀬喜博、村上・ポンタ・秀一、チャーなどなど、こんな我がままをGMに通していいのかと思っちまう位の強人が集まって演奏しています。こちらはLP、カセット2800円、CD3200円で発売中です。

ポリスターレコード初VGMアルバム第1弾成功なるか？

続いてポリスターレコードの「ソーサリアン全曲集」のご紹介。CD、カセットのみの発売で、オリジナル全59曲収録に加え、アレンジ2曲が入っています。

今までのVGMアレンジバージョンとは様子が違っていて、特に「エンディング組曲」では全面的に女性ボイスを用いて異色のアレンジ。こりゃ注目だわな。オリジナルは完全直録りでエフェクトはかけていません。1ループ中心の各曲独立構成で、1ループ30秒程度の短い曲は2ループといった親切設計。カセットは2500円、CDは3000円で発売中。

キングとポリスター、どちらも特徴があって買う方は困ってしまうのですが、先ほどの紹介で違いをよく読み、考えて買いましょう。

しかし、残念なのは、キングはLPの発売もしているのですが、収録時間の都合とはいえ13曲抜かしているのはちと困った。

LPレコード1枚の最高収録時間は約60分ですが、長い程音質に影響するので普通は40分程度が標準です。CDの場合は1枚につき74分42秒が最高で、長さは音質には影響しません。ホントはCD開発時に60分の設計だったらしいのですが、クラッシック界の巨匠カラヤンが、ある楽曲をCD1枚に収めたいから収録時間を伸ばせ！ と言った我がままが通ってしまったという話はあまり知られていません。カラヤンも曲ぬかしは嫌がったのだ。ソーサリアンだって曲抜かしして欲しくないぜ！ ってな訳で、CDのお陰でディスク1枚に全曲収録出来ました、っていう、めでたいお話でした。

ソーサリアンのレコード(LP、CD、カセット全てを含む意味ですよ）を聴けば、君も絶対パソコンが欲しくなるはずだ。

〝サイトロン・レーベル〟デビュー ビデオゲームの総合的なレーベルの誕生だ!!

新たな可能性を求め 画期的なスタート

ポニーキャニオンとサイトロン・アンド・アートとの提携によって、今回「サイトロン・レーベル」が誕生しました。

このレーベルは、今までのゲームミュージック、ゲームビデオなどを総合して扱っていくということによって画期的なものになっています。

サウンド面では、「GSM」（ゲーム・サウンド・ミュージック）シリーズとして、最新のデジタルサウンドを駆使したコンピューターゲームミュージックを扱っていきます。ビデオでは、「GSV」（ゲーム・シミュレーションビデオ）シリーズとして発表していきます。「GSV」シリーズは去年の12月16日、SEGAの体感ゲーム「アフターバーナー」を皮切りにスタートしたわけですが、今回「サイトロン・レーベル」の誕生により吸収され、このシリーズの新たな拡大、追求をはかっていくようです。

また、「サイトロン・レーベル」では他にもコンピューター映像技術とビデオ映像技術を融合させた新企画というものを考えているようです。単なるビデオ、レコードにとどまらずコンピューターソフトと他のさまざまなメディアとのドッキングを狙い、新たな可能性を求めていく姿勢はさすがですね。


▲ポニーキャニオン映像制作事業部の大田靖さんが、サイトロンをプロデュースする。


▲サイトロン・アンド・アートの小尾一介さんは、GMOのプロデューサーであった。

GSM第1弾は GSMタイトー

それではさっそくサイトロンレーベルの今後の予定についてくわしく報告してみましょう。

サイトロン・アンド・アート社の社長、小尾一介さんの意向によると、今後、コンピューターソフトとAVソフトの両方やっていきたいそうです。

サイトロンとしての第一弾はレコードでは「GSMタイトー1」だそうです。内容はニンジャウォリアーズを中心に、レインボーアイランド、オペレーションウルフ、フルスロットルです。この中では原曲の他にタイトー開発のバンド、「ズンタタ」がニンジャウォリアーズを2曲編曲して入れているそうです。



▲サイトロ・レーベル制作発表会

このような内容の「GSMタイトー1」は6月21日の発売に予定されています。

また同時に、セガの体感ゲームの新作のレコードを予定しているそうです。多分、セガの体感ゲーム第8弾の「ギャラクシー・フォース」の音楽が中心になるのではないでしょうか。取材時点では音楽が入っていなくて残念ながら聞くことはできませんでしたが、ヘッドホン端子がついていました。

このレコードに備えて、セガではバンドチームを組んでいるそうです。このレコードがデビュー作となるわけですが、期待できそうなレコードですね。

ビデオの方は今までと同じGSVシリーズが継続します。

強力話題作 続々発売だぜ

第一弾はレコードより早くコナミ制作の「グラディウスⅡ」と「シューティングベスト」になります。6月21日に発売が予定されています。

グラディウスⅡはこれまでになく早い発売となります。ゲームが発表されてから3ヵ月でビデオが発売されることになるわけですから。

この時期にこれだけのゲームがビデオとして発売されるということは、これまでになく話題性充分です。「サイトロン・レーベル」の第一弾として、ふさわしいといえます。

「シューティングベスト」はコナミのグラディウス・サラマンダ・グラディウスⅡを3つまとめたもので、実にタイムリーな企画と言えるでしょうね。

その後、7月21日にはタイトーの3つのゲームのビデオ化が予定されています。ニンジャウォリアーズ・レインボーアイランド・究極タイガーの3つです。

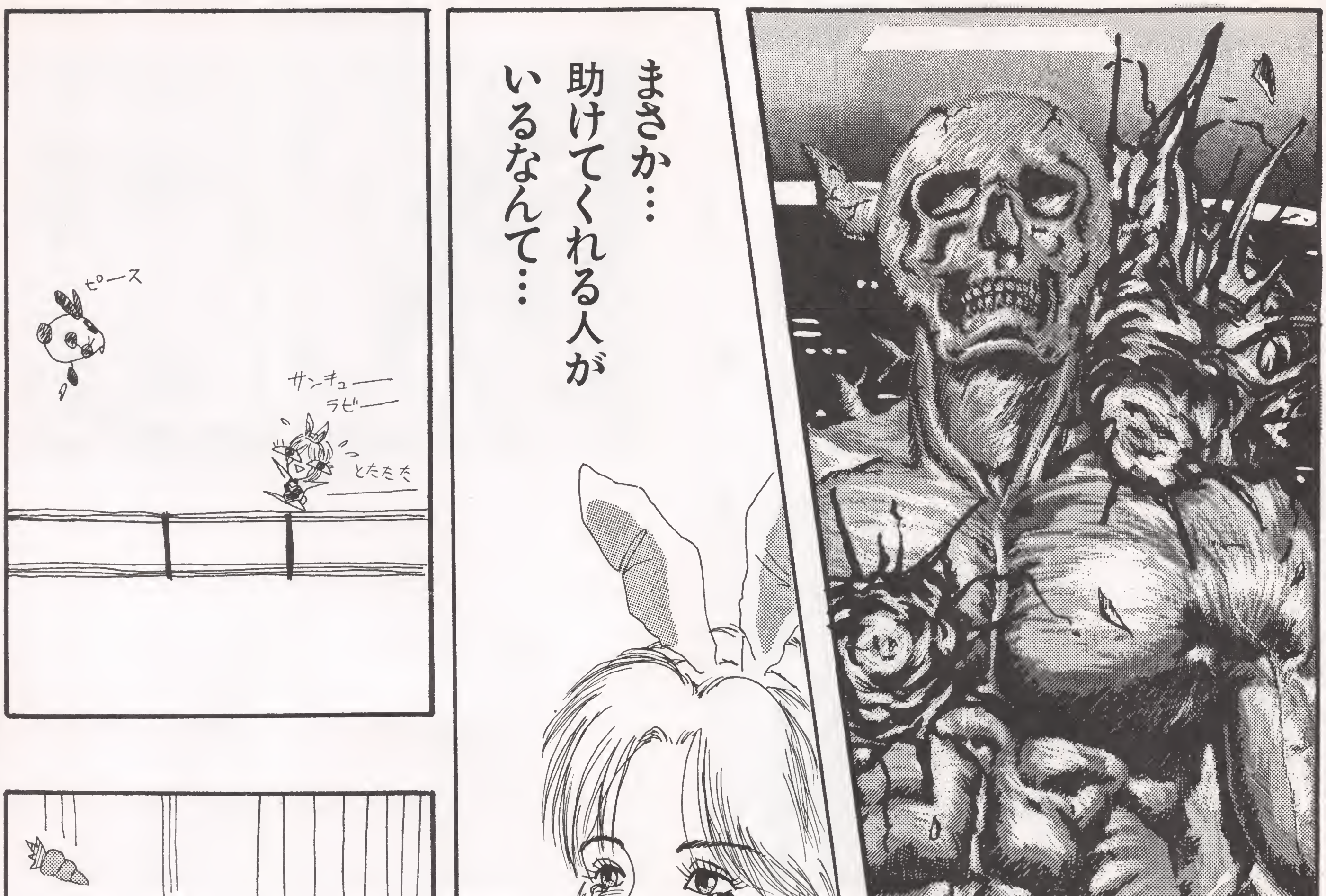
ゲームの発表当時からは少し遅れてしまいますが、それなりに煮つまったプレイを楽しめると思います。ゲームファンとしては保存版のビデオとなるでしょう。

サイトロン・アンド・アート社ではスタッフそれぞれがGMOの制作ノウハウを全て持っているということで、それを生かして、レコード・映像面、それに加えてメディアにもチャレンジしていくそうです。良いものを作っていってほしいですね。

「サイトロン・レーベル」はこのように最初のコンピューター・ゲーム・ソフトを中心としたAVC（オーディオ・ビデオ・コンピューター）の総合レーベルです。読者のみんなもこの「サイトロン・レーベル」という言葉を今から覚えておいてソンはないんじゃないかな。

（石井ぜんじ）

ゲーセン出入り禁止の解けた雑君保父先生にお祝いの女の子を紹介しよう!!（本人の希望）



かかないとわからんだろーけど、これはムービング・コアです。

バンドネオンの虎®

雑君保父

波止場にて



みみみみずなんてキライだばか

バンドネオンの虎・前編





福島県の横田俊幸君から励ましのお手紙と愛の基金が届いた。みんなも見習おう!!

先月号は漫画が落ち、さらにアツコも落ち、雑君保父先生に落ち・た・は禁句だ!!

バンドネオンの虎・後編



All citizens have to observe the law.



バンドネオンの虎・番外編

使いまわしバージョン



©R-TYPE·IREM



雑君保父先生はなぜか涙もろくなっている。ゲーセンで見掛けたら励ましのひと言を!

八木貴弘

気軽にLET'S PLAY!!

ビリヤード講座 第1回

はじめまして。今回からビリヤード講座を受けもつことになりました、八木貴弘です。そうです、アメリカ帰りの八木です。えっ知らない？　ゲーメスト14号に載ってますので、ぜひ見てください。

さて、最近ゲームセンターにもビリヤード台を見るようになりましたが、「ビデオゲームのビリヤードは得意だけど、本物のビリヤードは分からんぜよ〜っ」という人のために、アメリカで覚えてきた知恵と勇気をふりしぼって、できるだけ分かりやすいように紹介していきたいと思います。

あと、ビリヤードもゲームと同じで、「楽しければそれでいい」の精神でいきましょう。細かいルールなどを気にしてプレイすると、かえって面白くなくなりますよ。

●ビリヤードの種類

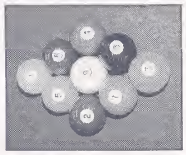
ビリヤードには大きく分けて2つの種類があります。一般にポケットと呼ばれているものとキャロムゲーム（4つ球）というものです。プールバーなどにあるのはポケットの方が多いので、ポケットにはどんな種類のやり方があるのか見てみましょう。



簡単だよ、エイトボール

写真①はエイトボールというやり方です。これはアメリカではやっていたやり方で、案外手近にあるボールを入れられるので初心者に向いています。

次はナインボールです。皆さんも聞いたことがあると思いますが、今、日本で一番人気があると言われています。しかし、最小番号のボールから落としていかなければならないので難しく、上級者向けだと思います。



ちょっと難しい、ナインボール。



エキスパート向け、ローテーション。

最後にローテーションです。一言で言うと、ナインボールにボールの数が増えたものです。得点制です。ボールが増えた分、難しくなってますが、得点勝負が好きだ、という人にはお勧めします。スーパーハングオンでいう、エキスパート向けです。(すごく難しいよ。)

以上ですが、やはり初めてやる人はエイトボールのやり方でいきましょう。

●おもしろいよ!! エイトボール

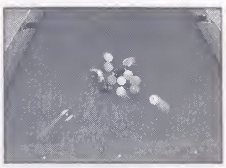
エイトボールはカラー組（1番から7番までのボールを落とす）とストライプ組（9番から15番までのボールを落とす）に分かれて自分側のボール7個をすべて落とした後、8番ボール(黒いボール)を落とすポケットを指定してから、指定したところに落とせれば勝ちというルールです。

●ブレイクショット!!

今回は最初ということで、ブレイクショットを説明します。どのようなルールでやるにしても、このブレイクショットをしなければ始められません。

手球をヘッドスポットに置いて強く撞き、最初にボールをいれるショットです。初心者はボールを入れられない事が多いけど、慣れれば1個ははいるようになるのでがんばってみてください。

この時、持ち方はいろいろとありますが、写真で2通りほど紹介しておきますので、自分の好きなやり方で打ってみてください。



ブレイクショットの瞬間!!



右のやり方は初心者向けだ。

●チャレンジ!! ビリヤード

いろいろ紹介しましたが、いかがでしょうか。次回からはルールや打ち方などを紹介するつもりですので、どうぞ期待してください。

また、質問やお便りも待ってます。ではまたね。

カンタンな宛名書きの仕事

◉郵便の上書き主体の仕事です
◉男女・年齢・経験不問
◉字の上手・下手は問いません
◉全国どこでも自宅でできます
◉月収5万円可能
★入会金・保証金は一切ありません★

■お急ぎの方はお電話で!!
☎03(555)1277(代)
〒104
東京都中央区築地4-4-15-1226
NIPPON-CHOKUHAN
日本直販1226係



案内資料無料送呈!
今スグ
電話かハガキで請求を!

40円 104
東京都中央区築地4-4-15 1226
日本直販 1226係

資料送れ
●住所(〒)
●氏名
●年令
●電話番号

自宅仕事で一日数十分。月収5万円上可能!

ピンボールコーナー

ゲーメスト編集室の新築祝いで少し酔ったから（ウソウソ）今回は――

ピンボール・アイランドなんだぞ！と



毎回、私C・Cの嘆き節に辛棒強くおつき合いいただいてありがとう。

私にこのコーナーを続ける資格があるのか、続けて行けるのか、続ける意味があるのか。

そんな無限回廊を巡るような問いかけに応えてくれる救いの手――それは読者からの手紙だ。その手紙が肯定的なものでも否定的なものでも、読んでくれている人が居ると実感させてくれるからです。

読者の意見に感謝するとともに、なるべく多くの手紙を読者に読んでもらいたい。そんな訳で今回のピンボールコーナーは読者コーナー拡張判、題してピンボールアイランド。

それでは早速手紙を紹介して行きましょう。

☆前略「私はピンボールが好きなのですが、どヘタなのです。落下して来るきわどいボールを大抵取れません。

従ってヘタにスペシャルを狙ってもポロポロ落としてしまいます。こんな悲惨な私ですが、アドバイスのひとつもしてやって下さい。あと、このコーナー続けて下さいね」

P・S「数百万らくらく出してしまう人がうらやましい」（東京　玉落としのプロ17歳）

★はい初心者くん（と思われる）の登場です。

そーなんですよ、ピンボールを始めたばかりの頃は私もポロポロ落としてました。（今でもそうだろうって？）

アドバイスと言われてもねー。習うより慣れろという世界ですから、回数が多ければ多いほど、やり込めばやり込むほど上手くなって行くと思ってまちがいはないでしょう。

落としても落としても、お金の続く限りやり込めば数百万ぐらいすぐ出せる様になると思いますよ。テクニックとかボールの回し方なんかは慣れれば自然に身に付いて来るものなので、あせらず、じっくりピンボールと付き合ってみて下さい。

☆前略「今回は私のサークルのメンバーにピンボールの事を色々聞いてみたので、その事について書かせていただきます。

まずTRAP・TEAM（私が入っているサークル）12名のうち、ピンボールをやっている人は2名、1人は私で、もう1人はTPOの人みたいにインベーダーの前からピンボールをやってるワケの分からんヤツなのだ。

ま、それはいいとして、残りの12名中3名に聞いてみました。それによると、ただボールを追っかけてるよりもVGの方が良い、ピンボールはむずい、良く分からんと言った意見が上がりました。

これについて考えてみるとすぐに「今のゲーマーは何かカン違いをしている」と思いついた。なぜなら上記の事はピンボールだけじゃなく、VGやその他すべての事に言えると思うからだ。VGだってピンボールだって慣れれば上手くなる。しかもピンボールはVGと違い計算出来ず、同じボールは二度と来ない所が良いのだ。

だが普通の人はここでひっかかるのだろう。いわゆる〝パターンゲーム〟が好きな人は対極に位置するピンボールというものを、まずやる気がしないのではないか？

もし、この様なプレイヤーが多ければ、ピンボールプレイヤーが少ないのは当り前。

ビリヤードみたいに、一般の人がやってくれれば少しは増えるだろうが、今のままでは…。

とにかく普通のプレイヤーにピンボールの楽しさを分ってもらうのが大切である。書くのは簡単だが、実行するのはとても難しいと思う。でも小しづつ時がたてばプレイヤーは増えるはずだ。それまでどーかピンボールのコーナーは続けてほしいと思うしだいであります。」（埼玉　TRAP・F・X－DR）

★パターンゲームが好きと言っても色々あると思います。

そのパターンを作るのがおもしろいと思う人や、どこまで自分のパターンが通用するのかやってみたい人とかね。

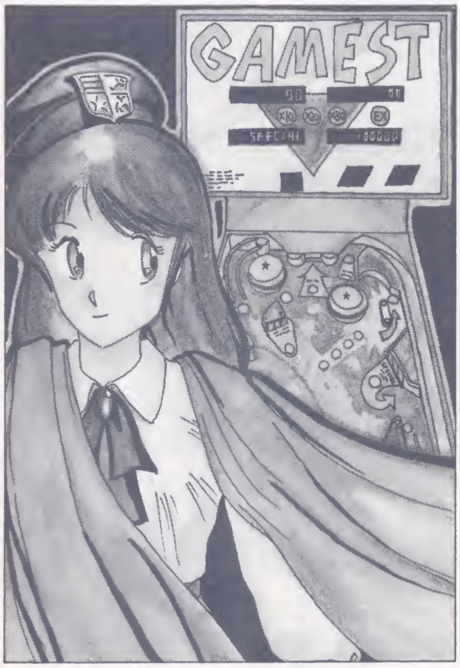
ピンボールでも、自分のパターンというものは、ある程度あります。

大きなフィーチャーを取る順番とか、レーンの回し方とかいうものですが、細かいボールの動きに対しては、反射的な動作のパターン（ゆらしなど）で、これもある程度はパターンと言えなくもないと思います。しかし基本的には読みにくいゲームであるピンボールは、パターンゲームとは呼べないものでしょう。

パターンではないもののおもしろさ、予想外の動きにどこまで瞬間的に、しかも的確に対応できるかという様なおもしろさを理解してくれる人が増えれば、もっとピンボールをやってくれる人が多くなるとは思うんですが。こういうものはやはり時間が必要なのかもしれません。

☆イラストで応援します。

（神奈川県・ジグラットくん）



★おたやんの引き出しの中に眠っていたイラストです。しかし、ゲーメストのピンボールっていうのはどんなものでしょうか。ターゲットに編集部の顔が書いてあったりして…。

すぐに読者の意見を取り入れるのは素晴らしい

☆前略4月号のピンボール強化書読ませてもらいました。

　用語の説明は本来ならもっと早いうちにやるべきでしたよね。でも、なかなか良かったですよ〜。図1のトムキャットのフィールド図なんか大変だったでしょう。少しデッサンが狂ってる所がまたよかりして…。

　このコーナーの良い所は、読者が注文や要望を出すとすぐに答えてくれる所だと思います。普通どんな雑誌でもそうなんですが、読者の細かい注文なんかには、なかなか答えてくれないんですよね。

　ところがゲーメストはそうじゃない。しかもこのコーナーだけはそういった事に対しての反応がすごく早い。これは良い事なんですよ。

　また、4月号の様な機会を作って行けば、初心者の人達もだんだんと上達して行くでしょうし、このコーナーを通じて仲間同志の情報交換なんかも出来ると思います。

　私としてもこのコーナーが無くなってしまうと質問や意見を出す場所が無くなってしまうので、大変困るのです。

　アーケードゲームの専門誌という立場をとる以上、ピンボールコーナーは絶対にやめないで下さい。今後少しずつでも増えて行くであろう新しい読者のためにもお願いします。（静岡県　岩根永丈さん）

☆このコーナー復活のキッカケともなった手紙を下さった岩根さんの再登場です。

　いつもありがたい意見をありがとうございます。

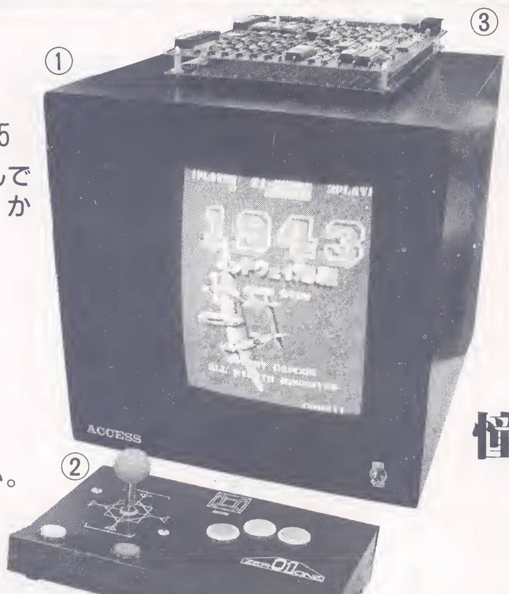
　私も読者の意見や希望などには出来るだけ答えてより良いコーナーにしようとは思っているんですが、なかなかうまく行かなくて…。ほとんどが私のピンボールに対する知識不足、解析能力不足、その上ライターとしての力不足が原因となっている事は明白です。

　それでも反応が早いと思ってくれるとは、私としてはとてもうれしい。少なくとも、今まで色々やってきた事が、すべてムダではなかったのだと思えるのが、実にありがたい。

　それでも、まだまだ、要望や意見に対して十分な対応をしているとは思ってもいません。これからも出来るだけそう言ったものに対して反応を素早くやって行きたいと思いますが、完全に対応するには、まだまだ時間が必要みたいです。いい訳がましくてすみません。

　まだまだ読者に読んでもらいたい手紙はあるのですが、誌面の関係上、今回はこれまでにしたいと思います。また機会があればやってみたいと思いますが、どうでしょう。みなさんの意見も聞かせて下さい。

COME ON! VIDEO GAMEST!



①TVG−P　40×40×45

ご家庭でビデオゲームを楽しんで頂くためにシステムを簡略化、かさばるテーブルはいりません。

②ZERO−ONE

16.5×26（パネル面）

③PCB

多数在庫あります。

④テーブルゲーム機

14インチ、18インチ、20インチ

■詳しい資料は60円切手を２枚同封して下記まで請求して下さい。

アクセス　Ｇ６係

☎(0425)36−7131㈹

〒190　東京都立川市砂川町８−62−５

憧れのビデオゲームを君のもとに!!

ACCESS

6月号プレゼント
(年)突入記念！
プレゼント

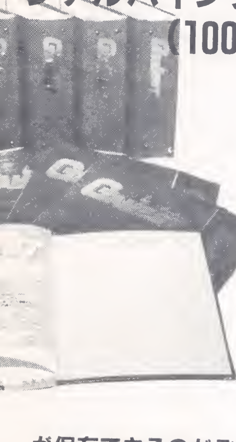


③コナミ提供グラディウスⅡポスター（15名）

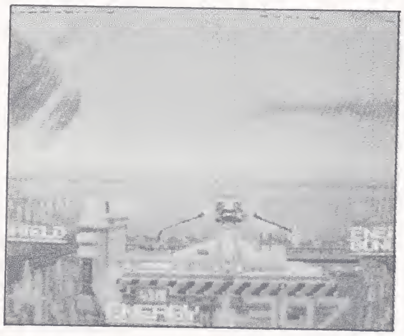


②ポニーキャニオン提供R－TYPEビデオ（VHS・5名）

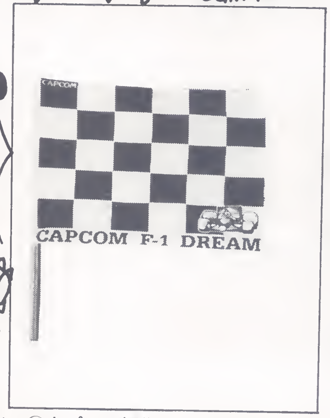
PRESENT
ジナルバインダー（100名）



ーが保存できるのだぞ！



⑧セガ提供ギャラクシーフォースポスター（10名）



⑦カプコン提供F－1ドリームチェッカーフラッグ（5名）



⑨毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



⑥アルファレコード提供データイーストGMレコード（5名）

当選おめでとう
4月号当選者発表

○ガーディック外伝テレホンカード
（群馬県）浅見喜代司
（大阪府）斎藤充
（京都府）北西慶一

○ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（埼玉県）平田浩
（東京都）木村保男
（長野県）丸山理樹
（石川県）岡慶幸
（徳島県）西村昌宏

○沙羅曼蛇テレホンカード
（千葉県）山本徹
（東京都）芳村伸一
（富山県）小林正
（石川県）中谷義弘
（静岡県）岡本剛

○ニンジャウォーリアーズ＆スーパー魂斗羅カタログセット
（北海道）中田晃央
（東京都）大河内義雅
（大阪府）木村卓広
（広島県）吉田雄一
（香川県）金崎英樹

○グラディウス2テレホンカード
（青森県）木島智
（秋田県）中村正和
（東京都）安西邦享
（　〃　）梅沢裕介

ゲーメスト3周(年)目突入記念特別アンケートにお答え下さい。抽選のうえ上記賞品プレゼント

質問

1 ゲーメストの記事の中でまず目につける記事は何ですか。
Ⓐニューゲームの紹介記事　Ⓑ攻略記事　Ⓒゲーメストアイランド　ⒹVGMコーナー　Ⓔハイスコア　Ⓕピンボール　Ⓖ漫画（雑君保父）　Ⓗパズル　Ⓘゲームセンターめぐり　ⒿOLDゲーム

2 今月（6月）号の中で一番おもしろかった記事名を教えて下さい。

3 ゲーメストはどのようにお買いになりますか。
Ⓐ毎号買う　Ⓑ内容をみて買う　Ⓒぐう然見掛けた時買う

4 ゲーメストはひとりで読みますか。回わし読みしますか。
Ⓐひとりで読む　Ⓑ回わし読みする　Ⓒその時によって違う

5 ゲーメストはいつからお買いになりましたか。
Ⓐ創刊号から　Ⓑ相当前の号から　Ⓒ2・3号前から　Ⓓ今月号から

6 ゲーメストを続けて読んでいる方にお聞きします。最近のゲーメストは…
Ⓐ充実してきた　Ⓑ内容が落ちてきた　Ⓒマンネリ化している　Ⓓパワー不足

7 ゲーメストで、どの部分を重視してほしいと思いますか。2つ選んで下さい。
Ⓐゲーム紹介　Ⓑ人気ゲームの攻略　Ⓒハイスコア　Ⓓゲーム場めぐり　Ⓔゲーメストアイランド　ⒻVGMコーナー　Ⓖピンボール　Ⓗパズル

8 ゲーメストの攻略記事についておたずねしますので、お答え下さい。
Ⓐ役に立っている　Ⓑ役に立たない　Ⓑ時々は役に立ってる

9 攻略記事が役に立たないと答えられた方にお聞きします。役に立たないのは…
Ⓐ自分のプレイの進行と記事が合わないから　Ⓑすでに知っていることが多いから　Ⓒ記事が先の面に進み過ぎているから

10 ゲーメストで麻雀ゲームをとりあげるのは、どう思いますか。
Ⓐいいでしょう　Ⓑよくない　Ⓒ時々ならいいのでは…

11 あえて言うと、ゲーメストの競合誌・対抗誌はこれだと思う雑誌は？
Ⓐビープ　Ⓑベーシックマガジン　Ⓒコンプティーク　Ⓓログイン　Ⓔハイスコアー



GAMEST おかげさまで3周目 びんびん

SPECIAL

①ゲーメストオリ



1年分のバックナンバー

（大阪府）栄岩本康

○㊙生写真
（宮城県）田沢義和
（群馬県）金井弘明
（埼玉県）永沼悟
（東京都）安田純
（〃）五十嵐武範
（静岡県）瀬戸智彦
（大阪府）金沢巖
（〃）衛藤直樹
（〃）沖村光生
（福岡県）高橋治雄

○カメラ
（埼玉県）木村薫
（京都府）東裕一

○ビジランテポスター&ポップ
（北海道）隅田篤史
（〃）中居隆宏
（栃木県）石坂武彦
（東京都）篠田涼
（〃）村上由浩
（静岡県）鈴木和典
（〃）斎藤友樹
（大阪府）福西輝之
（広島県）森本貴宣
（山口県）井上孝博

※賞品の発送は、都合により2ヶ月以上遅れることもあります。

プレゼント希望の人は

■先着……じゃないよ、5月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り——5月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表——ゲーメスト6月30日発売の8月号誌上にてお知らせします。

12 13 ゲーメスト以外に、あなたが欠かさず買って読んでいる雑誌。他誌に比べて、ゲーメストで不満な点は？　2つあげて下さい。

Ⓐページ数が少ない　Ⓑ値段が高い　Ⓒカラーページが少ない　Ⓓバラエティ不足　Ⓔ攻略が分かりにくいし浅い　Ⓕゲーム紹介がもの足りない　Ⓖまんがが少ない　Ⓗ読み物・読者投稿のページが少ない

14 ゲームビデオを買ったことがありますか。

Ⓐ買ったことはある　Ⓑ買ったことはない

15 ゲームビデオを買った方に、具体的にどのゲームビデオを買われたか番号で選んで下さい。

Ⓐナムコの伝説（ビクター）　Ⓑスペースハリアー（SVI）　Ⓒアウトラン（SVI）　Ⓓファンタジーゾーン（SVI）　ⒺSEGAスペシャル（SVI）　Ⓕダライアス（SVI）　Ⓖ奇々怪界（SVI）　Ⓗスクランブルフォーメーション（SVI）　ⒾTAITOスペシャル（SVI）　Ⓙアフターバーナー（ポニーキャニオン＝以下ポニー）　Ⓚセガバイク・スペシャル（ポニー）　Ⓛセガ・スーパーゲーム6（ポニー）　Ⓜアフターバーナー／スーパーハングオン（ポニー）　Ⓝグラディウス（コナミ）　Ⓞツインビー（コナミ）　Ⓟ魂斗羅（コナミ）　Ⓠコナミ・ベストVOL1（コナミ）　Ⓡダブルドラゴン（アポロン）　Ⓢ沙羅曼蛇（コナミ／ポニー）　ⓉA―JAX（コナミ／ポニー）　ⓊR―TYPE（ポニー）

16 VGMレコードを買ったことがありますか。

Ⓐでる毎に買っている　Ⓑものによって買っている　Ⓒ買ったことはない

17 毎年開催される春のAOUショーのことを知っていますか。行ったことはありますか。

Ⓐ知っている　Ⓑ知らない　Ⓒ行ったことがある　Ⓓ行ったことはない

18 毎年開催される秋のAMショーのことを知っていますか。行ったことはありますか。

Ⓐ知っている　Ⓑ知らない　Ⓒ行ったことがある　Ⓓ行ったことはない

19 あなたが今、一番燃えているゲーム名は？

20 今後1年に1冊位の割合で別冊をつくろうと思いますが、あなたの望む別冊は？

Ⓐメーカー別の総特集　Ⓑ過去1年間の名作ゲームのすべて　Ⓒゲーメスト1年分の合本的なもの

21 別冊について、さらにお聞きします。

Ⓐ値段を安くし本誌と同じような手軽なもの　Ⓑ値段は高くても保存にたえるもの

プレゼント希望の方は5月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入して、ポストに入れて下さい。オット、40円切手をはるのを忘れないこと。

ハイテクセガ弘前

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,525	E-SWATS・管理人さん©	クリア
2	ファンタジーゾーンII	766,900	E-SWATS・SDF©	8面
3	チェルノブ	325,500	E-SWATS・Lip Tick©	クリア
4	ソニックブーム	250,300	E-SWATS・SDF©	6面
5	エンゼルキッズ	999,981	おやぶんとQIX	クリア(永久パターン有り)
6	忍	499,010	RE-ACT-SP-ACCESS	5-2
7	熱血高校ドッジボール	526,300	JET	3周目アイスランド
8	ヘビーウエイトチャンプ	7,667	???(スリークッション)	8人目
9	サンダーブレード(City)	6,556,120	Z ZONE-KEN	クリア
10	パックマニア	473,640	ミスターX	クリア

めざせ ハイスコア!!

ハイスコアの楽しみってなに? ルールとは? 某日、一線プレイヤーと有名OB、編集者らが顔を合わせてハイスコアの問題を論じ合った。次号で紹介しよう。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	618,500	E-SWAT'S 管理人さん/©	7面
2	ファイナルラップ	2'30"03	E-SWAT'S NSC©	4人同時プレー
3	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	E-SWAT'S ROT©	30面
4	シルクワーム	2,838,100	E-SWAT'S LipTick©	12面 ジープ
5	チェルノブ	447,900	E-SWAT'S F-BURST©	クリア!!
6	悪魔城ドラキュラ	999,900	E-SWAT'S MSXIII©	6周1面
7	ビジランテ	87,790	E-SWAT'S DIAS©	5面
8	ぶたさん	932,400	E-SWAT'S SOL川©	全面クリア
9	火激	9人	CST	全面クリア
10	上海	522	松本様	4面

ハイテクセガ平岸 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーハングオン(ミニライドオン)	8'36"57	LAP-BMXER	エキスパート残69.9(平岸店)
2	スーパーハングオン(シットダウン)	8'46"76	LAP-BMXER	エキスパート 残69.3(南7条店)
3	アフターバーナーII	HIT=1,365	LAP-BMXER	ALL (南7条店)
4	忍	569,030	LAP-BMXER	5人設定 ALL(南7条店)
5	サンダーブレード	5,163,760	ESC-IBA	ALL DXタイプ(平岸店)
6	ソニックブーム	722,730	LAP-BMXER	3-4 5機設定(平岸店)
7	エンゼルキッズ	999,901	SAT-TOH	ALL(南7条店)
8	SRD	2,001,520	SAT-TOH	(南7条店)
9	熱血高校ドッジボール部	2,534,300	SAT-POP	3周4面(南7条店)
10	ライフフォース	1,517,100	D.T	3-5(平岸店)

プレイシティキャロット旭川店

北海道旭川市三条通15丁目左1号 銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245 ☆=4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ラビオレプス	6,969,600	WHIM-H. M-NCR	ノーマル 1コインクリア ノーミス・リボン・ボーナス
2	悪魔城ドラキュラ	999,900	WHIM-RYU	カウンターストップ
3	グラディウスII	1,057,500	CHAO-NEW-ARIS	2周目の7面
4	究極タイガー	10,000,000+α	CHAO-NEW-ARIS	5周目の5面
5	シルクワーム	1,736,800	WHIM-KAM	ヘリ R-9
6	シルクワーム	2,438,200	CHAO-NEW-ARIS	ジープ R-11
7	アフターバーナーII	HIT=1422	CHAO-NEW-ARIS	1コインクリア
8	スーパーコントラ	21,776,600	WHIM-NCR	1コインクリア
9	A-JAX	1,444,400	WHIM-HYPER-101	1コインクリア
10	ファイナルラップ	2'27"15	CHAO-NEW-ARIS	4人プレイ

プレイシティキャロット八戸店

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	983,070	木村俊広	クリア(点数)
2	Mr. HELIの大冒険	残=31,640	木村俊広	クリア(マネー)
3	ファイナルラップ	2'31"60	PON	2人プレイ
4	シルクワーム	2,375,500	てし	R-11 1Pジープ
5	シルクワーム	1,250,200	むふふバカめ!	R-9 1Pヘリ
6	グラディウスII	514,000	PON	R-8
7	A-JAX	1,053,300	お歌さん	クリア
8	レインボーアイランド(EX)	4,970,380	お歌さん	R-16 ノーコマンド
9	ぶたさん	767,695	木村俊広	クリア
10	アフターバーナーII	HIT=1,198	やらえだ	クリア(HIT)

札幌そごう内ゲームスポット

北海道札幌市中央区北5条西2-1 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	487,100	IHS-IN	STAGE7
2	火激	1コイン 6面	IHS-IN	5RD-Level B
3	ファイナルラップ	2'35"13	AMM-あんず	1セット2台
4	A-JAX	1,792,000	ESC-NAO	クリア
5	ギャラガ '88	1,276,410	ばあばらMIC	5-29
6	究極タイガー	9,950,370	AMM-八木橋	935エリア
7	ぶたさん	555,576	EMX-社長	RANK4
8	シルクワーム	1,916,600	AMM-田中博史	ヘリコプターR-9
9	シルクワーム	2,253,400	AMM-やっち	ジープ R-11
10	アフターバーナーII	HIT=1,415	HIE-きうち	クリア

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	521,100	司	7面
2	ニンジャウォーリアーズ	253,060	吉田	6面
3	火激		有田	全面クリア
4	ビジランテ	66,790	安藤	全面クリア
5	究極タイガー	1,676,400	安藤	178エリア
6	スーパーハングオン(ミニライドオン)	6'49"75	野村	シニアゴール
7	虎への道	235,190	佐野	2周目3面
8	ギャラガ '88	1,449,360	石川	82.1%5-29クリア
9	スーパーコントラ	10,914,040	安藤	2周目3面
10	ソニックブーム	187,900	安藤	5面3機設定

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市東一番町7-27 とうてつターミナルビル2階 ☎(0176)24-0011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1409	REACT-YMO	70,698,390点 1コイン
2	忍	475,060	Oくん	全面クリア 1コイン
3	レインボーアイランド	22,149,570	加賀真二	ノーマル 1コイン
4	虎への道	363,080	阿修羅&DIO様	全面クリア 1コイン
5	究極タイガー	2,446,840	MIKA	エリア240 1コイン
6	熱血高校ドッジボール部	3,093,200	小山内義美	2周目アメリカ 1コイン
7	R-TYPE	1,124,200	TAMA	全面クリア(2-8) 1コイン
8	A-JAX	1,493,300	加賀真二	ノーマル 1コイン
9	ワードナの森	9,999,990	COSMO	全面クリア 1コイン
10	ニンジャウォーリアーズ	200,460	REACT-YMO	ノーマル 1コイン

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6-4-3 苫小牧ステーションビル ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	715,900	TOM-YK	2-4
2	ギャラガ '88	1,532,840	TOM-NOBU	
3	忍	287,200	TOM-UNI	1コインオールクリア
4	ファイナルラップ	2'33"80	TAKES	
5	Mr. HELIの大冒険	592,380	TOM-YK	5面
6	チェルノブ	221,850	IBM	5面
7	スーパーハングオン	2'49"93	TOM-YK	アフリカ
8	スーパーハングオン	4'55"73	TOM-YK	アジア
9	スーパーハングオン	7'01"94	TOM-YK	アメリカ
10	スーパーハングオン	9'05"76	TOM-YK	ヨーロッパ

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2丁目 琴似グリーンビル ☎(011)621-1110 ☆=3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,497	中川 剛	1コイン クリア
2	シルクワーム(ジープ)	3,493,700	福井将裕	R-12 1P
3	シルクワーム(ヘリ)	3,241,500	NGM-橋本敏	R-12 1P
4	チェルノブ	370,400	NGM-今野清夫	1コイン クリア
5	悪魔城ドラキュラ	999,999+α	KCF-宮下東彦	1コイン 34ステージ カウンターストップ
6	Mr. HELIの大冒険	829,270	FPS-KID	1コイン クリア
7	ファイナルラップ	2'25"65	NGM アランプロスト天野くん	4人同時プレーによる
8	ファイナルラップ	2'25"76	NGM ネルソン BIN	4人同時プレーによる
9	ファイナルラップ	2'25"83	ZEUS	4人同時プレーによる
10	ファイナルラップ	2'26"21	デーモン剛	4人同時プレーによる

ファミリーランドアルパ

岩手県大船渡市盛町字町10-11 ☎(0192)27-5143

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター	446,900	SPA出羽	スタート日本 アドンで負けちゃった
2	アフターバーナーII	HIT=1,148	アーリントン後藤	CITYタイプ ALL
3	ブラックパンサー	226,850	RAY-魁	3面ボス
4	テラフォース	815,200	dZ. デノローマ	面クリ
5	リベンジオブDoH	1,126,940	OMC	34面
6	1943(1P)	2,898,360	新沼考行(MAN)	?
7	1943(2P)	3,978,570	アーリントン後藤+鮎川まどか	ALL100%
8	グラディウス	1,372,400	アーリントン後藤	4-3
9	ハングオン	4'44"83	SPA出羽	GOAL!!
10	沙羅曼蛇	3,683,300	アーリントン後藤	5-6

コミュニティスペースNTK

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271 ☆=10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,524	AVG-舞奈(室蘭)	クリア
2	スーパーハングオン	8'31"61	LAP-BMXER(札幌)	エキスパートコース ミニライドオン
3	ニンジャウォーリアーズ	317,690	HEAVY-ARMS GETTA(帯広)	1P 6面
4	グラディウスII	2,180,600	TOM-Y.K(苫小牧)	2-4
5	シルクワーム	4,399,100	TOM-Y.K(苫小牧)	12面ループ ジープ
6	火激	4面クリア	TRY(千歳)	
7	スーパーコントラ	11,100,860	TOM-Y.K(苫小牧)	2-4 1P
8	A-JAX	2,209,300	HIE-H.N(恵庭)	8面クリア
9	ビジランテ	59,300	TOM-T☆SIGE(苫小牧)	5面クリア
10	ラビリンスランナー	710,910	HIE-PABU(恵庭)	Lコース クリア

ゲームポイント フリーウェイ

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)683-4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フルスロットル	650,590	木村 修	4'40"46 クリア
2	アフターバーナー	HIT=1,487	AMM-中川 剛	クリア
3	ビジランテ	64,100	T.M	5面
4	Mr. HELIの大冒険	372,750	FPS-辰田剛司	MONEY 12,580(ノーミスクリア)
5	火激	8ラウンド	ソアラ2800GT	レベルE
6	シルクワーム	2,923,500	福井	12面(ジープ)
7	チェルノブ	338,400	NGM-今野	クリア
8	パドルマニア	40,650	BMT-FIX	8面(シンクロ)
9	究極タイガー	7,291,280	AMM-漢子すまん(八木橋)	3-4
10	スーパーコントラ	10,763,720	AMM-仙人もやし	2-1

アビニヨン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174　☎(0220)22-3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	508,000	優一	7面
2	究極タイガー	9,127,270	まさゆき	4周の7面
3	ダブルドラゴン	341,850	たかお	
4	熱血高校ドッジボール部	3,002,000	まさゆき	
5	ワードナの森	最終面クリア	こんたく,しぶや,純	
6	ダライアス(X)	10,021,000	しぶや	
7	ダライアス(Z)	10,270,000	まさゆき	
8	ダライアス(V)	10,459,300	まさゆき	
9	ダライアス(Y)	9,587,170	まさゆき	
10	ダライアス(W)	9,110,330	まさゆき	

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII①	7面の内部	あだたら山のたいやき	実は, YG8,000PTS
2	グラディウスII②	7面の最後	ガラパゴスナウマンゾウ	実は, TOMフォース
3	グラディウスII③	7面の内部	アメリカのとの様ばった	本当はYGバリア
4	グラディウスII④	7面の内部	たんなる庸太郎	本当はまおバリア
5	忍	655,720	おどれーだY.G	SB=15 allクリア
6	ビジランテ	68,240	たたかうばった	永久パターンナシ ALLクリア
7	Mr. HELIの大冒険	923,470	すーぱーげーまーまおたん	6面でほろぶ
8	熱血高校ドッジボール部	3周目アメリカ	BATTLE HOPPER	面優先
9	究極タイガー	2,867,900	CHATA!	AREA307
10	パドルマニア初級	44,150	アフリカのイナゴ	7面

秋田キャロットハウス

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビル　☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2'31"66	LUCK!	4人プレイ
2	グラディウスII	454,000	KEMA	7面
3	シルクワーム(ジープ)	2,444,500	NIN	11面
4	シルクワーム(ヘリ)	2,268,900	E-SWAT'S管理人さんっ!©	11面
5	悪魔城ドラキュラ	2周目4面	VIEGLE-Z.K	
6	火激	全面クリア	VIEGLE-BC-聖霧士♡	レベルA
7	ビジランテ	全面クリア	NIN	永久パターンなし
8	チェルノブ	355,300	BAKU(AKE)	全面クリア
9	パドルマニア	158,200	VIEGLE-BC-聖実士♡	上級7面
10	ポケットギャル	29,800	AKAKI	4人目

ハイテクゾーンセガ山形店

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080 ☆＝9

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーブレード	5,139,610	ティーア(AYA)	1コイン DX 全面クリア
2	Mr. HELIの大冒険	1,003,230	J.H	残1コイン 全面クリア(3040マネー)
3	忍	457,630	J.H	1コイン SB=8回 全面クリア 3人 ノーマル
4	パックマニア	421,140	Y.S.小林靖博	1コイン(ノーエブリ設定)8面
5	エンゼルキッズ	1,000,000+α	AMI	1コイン 全面クリア(カウンターストップ)
6	スーパーリーグ	52-0	K.N	1試合最多得点部門
7	バトルフィールド	2,581,100	Y.S.小林靖博	1コイン 全面クリア 4機・EASY
8	ゲバラ	150,200	エリシンとの声くらべ!!	1コイン 5面
9	パドルマニア	67,500	K.K.144	1コイン シンクロナイズド(初級)
10	ドラゴンスピリット	904,560	野生化したアリーシャ	1コイン 全面クリア 旧バージョン

ゲームコーナーロム

宮城県仙台市向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド(EX)	12,527,850	THU	コマンド1千万 ALL ボーナスなし
2	究極タイガー	10,000,000	FXT-TON	5機設定 AREA999(5-3)
3	スーパーハングオン(シットダウン)	2'50"19	FXT-OMI	ビギナー 50秒 EASY
4	オペレーションウルフ	386,000	ATHENA	2-2
5	イグジーザス(テーブルタイプ)	3,275,380	FXT-TON	3-3
6	Dr.トッペル探検隊	424,330	THU	5機設定 6面 EASY
7	グラディウスII	407,100	STM	① 7面後半
8	グラディウスII	396,500	THU	② 7面後半
9	グラディウスII	324,200	FXT-TON	③ 7面前半
10	グラディウスII	509,800	PAC	④ 7面後半

早朝サッカーとはごリッパ
(秋田キャロットハウス常連一同)



ゲームブティック ジャック&ベティ

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F　☎(0238)21-1864 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	725,900	GIN	RD, 7
2	コンチネンタルサーカス	6,769,320	F.M	スズカ3位
3	ビジランテ	194,900	小柳クン	全面クリア
4	ファイナルラップ	2'23"01	SPR-SHOT&F.M	2人プレーゴール
5	ニンジャウォーリアーズ	255,150	T.S	RD, 5
6	スーパークイックス	600,930	SPREAM-DIG	RD, 10
7	アフターバーナーII	HIT＝1,002	橋本大樹	全面クリア
8	レインボーアイランド(EX)	33,695,810	南原のブタ	全面クリア, コマンドワールド2, シークレット7 残3
9	ファンタジーゾーンII	7,249,200	三浦 守	ノーミス 全面クリア
10	シルクワーム	2,492,600	小柳クン	ジープ RD, 11

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6　☎(0224)62-1384　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Mr. HELIの大冒険	489,490	TKS	最終面クリア
2	ワンダープラネット			
3	ダブルドラゴン	885,250	S.V.C MMI	最終面クリア
4	熱血高校ドッジボール部	359,700	勇生ワタナベ	2周目の5 アフリカ
5	R-TYPE	980,000	MZ	2-5
6	レインボーアイランド	14,431,850	S.V.C LAP	ALL クリア
7	ドラゴンスピリット	1,173,800	PSI	9面クリア
8	ワールドスタジアム			
9	ギャラガ '88	1,552,850	PSI	E-No.4 STAGE5-29
10	ブラックドラゴン	2,724,100	POW	全面クリア

DLL屋内遊園地秋田店

秋田県秋田市大町2-3-27　☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,364	E-SWAT'S管理人さんっ!c	320,404,720点 全面クリア
2	A-JAX	1,075,600	E-SWAT'S管理人さんっ!c	7面
3	シルクワーム	3,787,700	南高校ドッジボール部公大	12面 2P
4	シルクワーム	2,452,200	KEMA	11面 1Pジープ
5	ストリートファイター	533,000	KEMA	9面タイ
6	スーパーコントラ	10,672,620	KEMA	2-1
7	ドラゴンスピリット	1,223,700	M.X	全面クリア
8	Mr. HELIの大冒険	638,920	進藤康平	全面クリア
9	R-TYPE	1,227,500	進藤康平	2-6
10	ニンジャウォーリアーズ	139,680	KEMA	3面





超アダルトマージャン "かぐや姫"

あの"ゲームコーナーミッキー"の三木商事から超アダルト(アサルトではない)な麻雀ゲームが出た。それがこの「かぐや姫」だ。

なんと、メダルをBETするごとにかぐや姫がポーズを変える。しかも、今はやりのイタズラボタンもついているぞ。

このボタン(Aボタン)はスタートボタンを兼ねているのでいろいろな○○○が楽しめるというものだ。

ほとんどアダルトのためにだけ作られたようなこのゲーム、隠れてコソコソやるかみんなでよってたかって楽しむか、それは皆の自由だ。

では健闘を祈る。

(ヒロユキ)

プレイランドファンタジー

宮城県仙台市中央1-7-6 西原ビル　☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,117	YAU from HIT	クリア
2	ヘビーウエイトチャンプ	9,369	SPREAM-Y.U	RD.10
3	グラディウスII	644,400	πEPI	2-4 ④-S
4	チェルノブ	366,700	SPREAM-KW	クリア
5	熱血高校ドッジボール部	550,400	CANDY(あゆみ)	3-5
6	ビジランテ	全面クリア	πEPI	永パなし
7	スーパーコントラ	21,264,720	SPREAM-I.Z	全2周クリア
8	シルクワーム(2P)	ジープ 1,648,700 ヘリ 1,037,100	TAK(あゆみ)	RD.7
9	シルクワーム(ジープ)	2,399,300	SPREAM-Y.U	RD.11
10	ギャラガ '88	1,792,550	SPREAM-I.Z	クリア

プレイシティキャロット仙台店

宮崎県仙台市中央1-2-3 第1ビル2F　☎(022)223-8382　☆＝16

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2'25"66	M,I	5人プレイ
2	グラディウスII	598,600	SPREAM-K.W	2-4
3	ビジランテ	全面クリア	πEPI	永パ未使用
4	ニンジャウォーリアーズ	395,320	SPREAM-BEE	クリア, ノーマルランク
5	Dr.トッペル探検隊	807,560	SPREAM-I.Z	クリア
6	レインボーアイラント(EX)	82,968,120	SPREAM-K.W	クリア5千万+1千万ボーナス C=10
7	パックマニア	2,048,910	A.I.BOSTON	20面
8	チェルノブ	479,000	SPREAM-I.Z	クリア
9	悪魔城ドラキュラ	999,900	SPREAM-P.V	7-1
10	スーパーコントラ	21,598,900	SPREAM-P.V	全2周クリア

ゲームプラザ
千葉県千葉市中央3-17-1 千葉セントラルプラザ内 ☎(0472)27-3092 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シルクワーム	1,580,900 2,298,200	KSG-はたぼう KSG-CATまきがい	15:18 18:47 2Pプレイ
2	シルクワーム	1,974,800	KSG-CATまきがい	JEEPのみ
3	Dr.トッペル探検隊	365,450	S・F・F-S・F じゃみんぐ	ROUND 6
4	火激	9人まで	S・F・F-S・F じゃみんぐ	
5	グラディウスII	446,500	PAC	2-1
6	スーパーコントラ	11,066,000	KSG-ARMS	2-4
7	ビジランテ	45,490	KSG-ARMS	4面
8	ファイナルラップ	3'03"50	幻探偵	4人プレイ 5周設定
9	悪魔城ドラキュラ	999,900+α	GP-HVP APEX	STAGE 37
10	アフターバーナーII	HIT=1192	S.F.F-ZAT・MIW	クリア

サンペデックナムコランド
千葉県習志野市谷津1-161 ☎(0474)77-5192 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	514,100	CHAT-Ⓛ	1-8④-S
2	Dr.トッペル探検隊	369,090	CHAT-しるこ	6めん
3	チェルノブ	327,950	MRG-B・K	全面クリア
4	上海	372	CHAT-M. Papa O	3面
5	スーパーコントラ	10,873,780	CHAT-の誰か	2-2 ※5人設定
6	Mr. HELIの大冒険	981,650	M.B-SP♡JUN	1コイン クリア
7	ビッグイベントゴルフ	-1	CHAT-INFINITE-ZUR	バーディー×8 2コイン18ホールクリア
8				
9				
10				

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1-3-30 ☎(0474)23-7076 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=1,397	REC-MILK	クリア
2	グラディウスII	484,200	REC-TKM	5面
3	エンゼルキッズ	1,000,000+α	Kem	クリア 残25
4	バトランティス	293,960	REC-EXS	ハードランク 旧バージョン3機
5	魔獣の王国	11,890,900	EMPTY	1オク+αは4時間かかる
6	チェルノブ	433,100	REC-TKM	クリア
7	パドルマニア	126,900	FROM大沢	初級クリア
8	SRD	2,036,560	REC-EXS	4-5 ノーマル パターンくずれて死
9	ブラックドラゴン	3,386,350	REC-中村由真	クリア
10	Mr. HELIの大冒険	127,630	Y.T	

ハイテクセガ柏店
千葉県柏市柏1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	HIT=913	KEY	
2	サンダーブレード	1,217,680	?	
3	スーパーコントラ	10,936,120	A.F	2周目の3面
4	悪魔城ドラキュラ	96,400	JUP	4面
5	上海	258	JQIGRR	
6	ファイナルラップ	2'35"78	OBY-UV	1人プレイ
7	シルクワーム	1,710,100	SLT	ジープ R-8
8	ビジランテ	71,030	HTL-YSP	あーしんどい
9	グラディウスII	1,053,400	あいきょー。	おじやんはどこいった!?

ハイテクノーベル神保町店
東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ (1P)	410,180	TYRANT-HIM	ノーマル 全面クリア
2	ニンジャウォーリアーズ (2Pトータル)	447,540	TYRANT-HIM TYRANT-SAM	ノーマル 全面クリア
3	Dr.トッペル探検隊	364,660	TYRANT-ZAC	ノーマル 6面
4	シルクワーム (ヘリ)	1,363,300	TYRANT-HIM	ノーマル 10面
5	シルクワーム (ジープ)	1,564,700	TYRANT-ZAC	ノーマル 8面
6	オペレーションウルフ	485,000	A C E HUNTER	ノーマル
7	レインボーアイランド (EX)	25,999,990	S,S,I,I,V,A	C=10 ノーマル
8	究極タイガー	10,000,000+α	TYRANT-HIM	4-9で達成 残20
9	キック＆ラン	60pts	みさお命	西ドイツ使用 ノーマル
10	火激	1コインクリア	ZED 風間亜土	ノーマル

二荒キャロットハウス
栃木県宇都宮市二荒町9-4 ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII (DX)	HIT=1212	SRM平野	
2	フリーキック	41,520	慈眼大師天海	5面
3	忍	504,840	SRM-DICK	全面クリア
4	ギャラガ '88	1,538,301	SRM-Y.S	1コイン
5	シルクワーム	2,475,700	モンキーボンバーズ NOB	JEEP R-12
6	チェルノブ	326,700	SRM-平野	クリア
7	グラディウスII	1,274,200	モンキーボンバーズ NOB	2-7
8	火激	全面クリア	羽石	おれも強い
9	ぺったんピュー	659,570	M・B 小野	R-27
10	究極タイガー	3,901,500	やしち SRM	

ハイテクセガ桐生店
群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーコントラ	10,603,520	RWC-CHOCO BALL	2-1
2	ソニックブーム	212,450	K.A.O	1-5
3	忍	464,810	哭き竜こと H.WADA	スペシャルボーナス×10
4	脱子ちゃんハウス	2人勝ち	ハイ吉川屋です	2人目外人
5	ファンタジーゾーンII	5,154,600	MBL-LIBLA	残機3
6	エンゼルキッズ	537,990	C.P.V	全面クリア
7	SDI	49,208,390	MBL-LIBLA	ノーミス
8	空手道	10,000,000+α	KA-TSN	
9	フリーキック	157,290	RWC-わーお	
10	サンダーブレード	4,979,090	RWC-HIL	

ポニーワールド・ザ・コング
埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	939,800	Lくん	2-3
2	レインボーアイランド (EX)	4,772,660	CMO-TK	R-28
3	火激	6面	Y	
4	A-JAX	2,106,100	Lくん	7面
5	シルクワーム	1,552,600	T.K	1P R-10
6	クロスシューター	1,367,000	NOS	
7	R-TYPE	2,217,600	厚見	全面クリア
8	究極タイガー	4,180,300	まさひで	2-8
9	虎への道	832,470	Y.M	
10	モンスターランド	4,772,660	突器物	全面クリア

amusement house MARY POPPINS
埼玉県飯能市緑町15-12 ☎(04297)4-3952 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	1,041,200	CRS-AOI美琴	復活のAOI 2-8 ハリ千本アタックで死亡
2	シルクワーム	2,144,100	CRS-RAN 薫	R, 11 HELI レーザーいらつく
3	シルクワーム	1,859,600	CRS-麗夢YURI	R, 9 JEEP
4	シルクワーム	4,246,000	CRS-RAN &YURI	R, 11 2PLAY
5	ニンジャウォーリアーズ	205,290	CRS-RAN 薫	R, 6タイムがたりん
6	レインボーアイランド (EX)	9,999,990	CRS-麗夢YURI	R, 34 C=1
7	アフターバーナーII	HIT=1,323	CRS-RAN薫	全面クリア
8	ファンタジーゾーンII	7,645,500	CRS-RAN薫	全面クリア
9	テラフォース	1,032,600	CRS-SAL-FUMI	全面クリア
10	ラビオレプス	4,816,000	CRS-RAN薫	ノーマル, リボン クリア

ゲームセンタープリムローズ
埼玉県新座市東北2-29-12 ☎(0484)73-7999

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍	365,890	ただお君	スペシャル 5回 全面クリア 機数3
2	ギャラガ'88	532,080	万羽	5-23
3	エンゼルキッズ	999,981+α	S.O	全面クリア
4	究極タイガー	592,820	ただお君	R-5
5	ソニックブーム	175,550	ただお君	R-9
6	SRD	2,815,520	ただお君	5周目7面
7	ラビオ・レプス (ノーマル)	1,805,900	高野	全面クリア
8	R-TYPE	979,200	ただお君	2周目7面
9	ドラゴンスピリット	609,730	ただお君	全面クリア
10	バトルフィールド	159,500	T. S	2人目

マリーン5 ナムコランド
山形県酒田市中町2-5-1 ☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	6,464,560	あちょ	エリア656
2	ラビオレプス	5,735,600	P	ノーマル ノーミス リボン付 クリア
3	Mr. HELIの大冒険	358,010	でじゃぶ うひょひょ	ノーミス クリア マネー 13,200
4	SRD	4,150,000	茂木博一	7-4
5	熱血高校 ドッジボール部	3周目アメリカ	渡部 和	面数優先
6	レインボーアイランド (EX)	9,999,990	SGG-KEY	R-30
7	悪魔城ドラキュラ	411,200	G	3-5
8	火激	点数ナシ	SGG「ミッキーローク」ENG	クリア
9	ギャラガ '88	1,433,170	SGG「桐」ENG	5機設定 クリア
10	グラディウスII	677,700	小林	R7

8ビット
山形県鶴岡市本町1-8-29 ☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	142,280	C.C.B	
2	スーパーハングオン (ミニライドオン)	5'14"56	A.K	ジュニア イージー50"
3	スーパーハングオン (ミニライドオン)	9'32"62	A.K	エキスパート イージー50"
4	オペレーションウルフ	428,650	?	ランクA ヒット64.5%
5	火激	レベル A	HI.	クリア
6	チェルノブ	254,150	MINORU	ラウンド6
7	ジェミニウィング	2,061,360	YAS	クリア
8	レインボーアイランド (EX)	8,787,040	CHO	ラウンド30
9	モンスターランド	5,549 ゴールド	茂木博一	スコア6,429,920
10	沙羅曼蛇	3,051,100	HI.	5機 4-6

ダイエーDLL郡山店
福島県郡山市大町1-4-5 ☎(0249)34-2121(内)271 ☆＝18

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シルクワーム (1P)	3,086,500	くまきち	12面 22:55 ジープ
2	シルクワーム (2P)	4,336,100	DYE,S WINNER & PCN	11面
3	悪魔城ドラキュラ	342,000	あさくん おう	3-2
4	パドルマニア (上級)	373,400	SPREAM-SOL	シンクロナイト スイミング 強い!
5	究極タイガー	3,500,430	エロ鈴木	356クリア
6	Mr. HELIの大冒険	872,780	AN-DYE, SZK	クリア
7	サンダーブレード (DX)	5,235,490	SPREAM-SOL	クリア さよーならー
8	アフターバーナーII (クレイドルタイプ)	HIT=1,157	SPRAEM-FKS	クリア
9	ギャラガ '88	596,360	TAN TAN!	中学生だよー
10	ぶたさん	867,640	AIR NEX T.S	クリア残1,30,000×8が出た!

うすい百貨店『ナムコスカイランド』
福島県郡山市中町13-1 ☎(0249)32-0001

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	2,259,400	X-anity, JUN.	稼ぎやがった 入荷3日目
2	グラディウスII	7面	X-anity, SYNPEI	はまった 入荷3日目
3	究極タイガー	2,241,650	俺は3532	エリア235
4	Mr. HELIの大冒険	676,530	X-anity, AXIA	6面 稼ぎ バンドのVo.
5	ワールドスタジアム	152m	X-anity, SYNPAN	2P バースでまぐれ
6	コントラ	1,450,000	X-anity 名無し	全面クリア 西浜君
7	サンダーセプターII	490,870	WJS-JUN	全面クリア
8	虎への道	404,600	T.W.W	
9				
10				

筑波学園キャロットハウス
茨城県つくば市 天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	477,100	DON √5	1-7 ②-F
2	ファイナルラップ	2'33'00	DME	1人
3	シルクワーム	683,200	FIN & YUI	ヘリ R-7
4	サイキック5	3,066,900	FIN	クリア
5	スーパーコントラ	10,818,260	FIN & YUI	2-2
6	火激	3面レベル D	Re-GZ	
7	チェルノブ	190,250	WIZARD-WIN	R5
8	熱血高校 ドッジボール部	355,400	FIN	2周目アメリカ
9	究極タイガー	3,564,800	TGC-NEB	2-5
10	悪魔城ドラキュラ	73,300	や〜ぽん	R-2

書店（帖合）印
部数　　冊

ゲーメスト

No.10	No.11
No.14	No.15
No.16	No.17
No.18	No.19
No.20	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.10（'87　7月号）
No.11（'87　8月号）
No.14（'87　11月号）
No.15（'87　12月号）
No.16（'88　1月号）
No.17（'88　2月号）
No.18（'88　3月号）
No.19（'88　4月号）
No.20（'88　5月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●毎月3日シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名				
スコア	PTS.	月　日 達成		
面数等				
難易度 機数設定				
ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

氏　名		スコアネーム		
住　所				
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女
感　想				

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりかな) お名前	年齢 ( )才 性別 (男・女)
ご住所〒□□□-□□ 電話 ( )	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

キリトリ線

特集：AMショー先取り
R—TYPE 2周目攻略



No.14 ('87 11月号)

特集：爽快シューティング
(1943、飛翔鮫他)



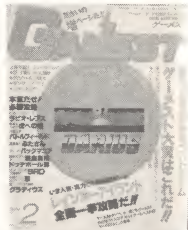
No.11 ('87 8月号)

特集：マップ特集
妖怪道中記他



No.10 ('87 7月号)

特集：ゲーメスト大賞は
これだ!!



No.17 ('88 2月号)

特集：アフターバーナーII
立体マップ付全ステージ



No.16 ('88 1月号)

特集：AMショー
ニューゲーム大攻勢



No.15 ('87 12月号)

特集：AOUショー大特集



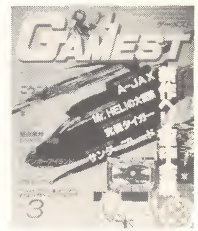
No.20 ('88 5月号)

特集：火花を散らせ!!
丸ごと攻略



No.19 ('88 4月号)

特集：新作ヘリ空中会戦
4機種



No.18 ('88 3月号)

君こそゲーメスト！

●グラディウスII
3−7
UUU㋟
プレイシティキャロット豊橋店（愛知）

●アフターバーナーII
HIT=1,573
FGK-VIRGO
プレイランド片町店（石川）個人申請

●ラビオレプス（エキスパート）
15,870,000
GMC-N,K
プレイシティキャロットin甲府（山梨）

●ラビオレプス（ノーマル）
6,969,600
WHIM'-H･M-NCR
プレイシティキャロット旭川店（北海道）

●スーパーコントラ
21,776,600
WHIM-NCR
プレイシティキャロット旭川店（北海道）

●レインボーアイランドEX
89,222,650
FREE ZIN
荏原ゲームコーナー（東京）

●Dr.トッペルの探検隊
1,128,670
SPREAM-I.Z
プレイシティキャロット仙台店（宮城）個人申請

●サンダーブレード（3機）
5,324,640
FRS-N,O
ゲームin大学院（東京）個人申請

●パックマニア
2,080,600
GMC.HSA
モンキーハウス本館（福岡）

●チェルノブ
492,750
KAS 緑の少年
ゲームセンターUFO（神奈川）

●ぶたさん
1,323,700
EXT-MGN-SRP-SUN
ゲームセンターUFO（神奈川）

●ファイナルラップ

1人	2'28"78	NJP-Ⓗ Akindo	ニューチャンピオン（岡山）
2人	2'23"01	SPR-SHOT & F･M	ゲームブティック ジャック＆ベティ（山形）
3人	2'28"63	恵一and恵美	プレイシティキャロット松本店（長野）
4人	2'21"23	GMC-P㋟.LGI EB.HKS	イエローハット（愛知）

〈前回の追加〉
●スーパーハングオン（ミニ）

アフリカ	2'46"44	NJP-Ⓗ Akindo	ニューチャンピオン（岡山）
アジア	4'48"09		
アメリカ	6'37"31		
ヨーロッパ	8'34"10	LAP-BMXER	コミュニティスペースNTK（北海道）

●スーパーハングオン（ミニ）
ヨーロッパ 8'31"61
CAP-BMXER
コミュニティスペースNTK（北海道）

●Mr.HELIの大冒険
1,137,860
NMC
ゲームプラザ（熊本）

今回の筆頭は「グラII」。不当な点稼ぎがあるため（改良バージョンがすでに出まわってる）、面数優先で集計しました。また、今回はパワーアップゲージを全てまとめてみましたが、次回はそれぞれのパワーアップゲージ別で集計します。なお、ハイスコア表の見方は、数字がパワーアップゲージの番号、Sがシールド、Fがフォースフィールドの意味です。

次に、レインボーアイランドエキストラバージョン（長い）。当然のように5000万点ボーナスが出てしまいました。まあ、前作があることなので早くも出てしまったんでしょうけど。目指せ1億点!!（本当に出るのかよ。）

次にファイナルラップ。1～4人まで集計しましたが、多人数プレイでは技があるのでもう少しのびるのでは。

その他、今回全国集計には無い「ビジランテ」・「ニンジャウォーリアーズ」・「ギャラガ88」・「ヘビーバレル」などは、永久パターンが発見されたため打ち切りです。ビジランテとニンジャ——は最終面クリアが数人出ています。

最後に、スーパーハングオンですが、前回で打ち切りにしたのですが、一部のTOPプレイヤー達に抗議されたので（私の書き方が悪かった）〝ミニライドオン〟のみ集計を再開します。限界目指してがんばってください。

これからも、このような事態がおこらないように、プレイヤー達の情報をお待ちしています。なお、ビジランテとニンジャ——の永久パターンの発見の際に当たっては、掲載店やプレイヤーの方々の情報によって発見されたことを報告しておきます。

（悠理）

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1 宮田ビルB1 ☎(03)943-6735 ☆＝28

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII①	731,600	H.S	2-4フォースフィールド
2	グラディウスII②	856,600	GMC-KOM㋟	2-4フォースフィールド
3	グラディウスII③	1,112,900	GMC-NIX㋟	2-8フォースフィールド
4	グラディウスII④	1,138,600	GMC-EA	2-8フォースフィールド
5	ファイナルラップ	2'23"81	OPS	
6	レインボーアイランド(EX)	84,973,320	FREE ZIN	シークレット10 残機3
7	火激	1コインクリア	HTL4人目はシチュー	
8	ビジランテ	114,500	ふろうしゃ	ステージ5
9	チェルノブ	492,000	IKAS緑の少年	オールクリア
10	ブラステロイド	1,130,940	萩野月亜茶子	マップ3セクター クリアミディアムレベル

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ
東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	320,101,270	T.M	HIT＝1162
2	グラディウスII	1,530,900	Genさん	3-3
3	A-JAX	1,841,500	ゆり組-K.I	7面
4	オペレーションウルフ	444,650	KEN	弾薬(2周目)
5	ギャラガ '88	1,655,640	S. NOVA. DAN	5-29
6	スーパーコントラ	10,769,160	KSG-双剣ブロス忍だ!!	2-1
7	サンダーブレード	4,606,870	AOI	DX
8	ビジランテ	62,350	IGG-NS	5面
9	ファンタジーゾーンII	547,300	渡辺悟志	R.7
10	チェルノブ	397,750	VA	クリア

荏原ゲームコーナー
東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359 ☆＝5

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	731,300	JAG-EXA	2-4
2	火激	ラウンド6	JAG-HS	緑色人間
3	ファイナルラップ	2'32"60	EGC-IKE	1人プレイ
4	ビジランテ	164,170	EGC(JAG)-KID	クリア
5	レインボーアイランド(EX)	89,222,650	FREEZIN	ALL. スペシャル5千万残機7
6	Mr. HELIの大冒険	1,102,280	JAG-HS	全面クリア
7	アフターバーナーII	HIT＝1,277	JAG-局長べん	
8	シルクワーム ジープ	4,039,700	JAG-ドラ博士Ⓗ	RD12.
9	シルクワーム ヘリ・ジープ	5,344,100	JAG-トラ博士Ⓗ JAG-おぴょ！	RD12.
10	ラビリンスランナー	680,180	JAG-WOP	ALL

プレジャーキャッスル
東京都町田市原町田6-14-8 ☎(0427)28-8693 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	408,940	RVS-R.YKA	オールクリア 永パなし
2	ニンジャウォーリアーズ(2P)	483,450	RVS-R.Y&M.K	オールクリア 永パなし
3	火激	全9人勝ち抜き	DOUGO	オールクリア LEVELA
4	ザ・ディープ	675,600	EXT-しゃかてる野郎-EXS(サタン)!!	オールクリア 3機設定(イージー)
5	A-JAX	1,219,200	PC-Z!N	オールクリア
6	虎への道	461,830	RVS-GUN	全2周クリア
7	トラコンスヒリット	1,332,130	RVS-MIN	オールクリア (旧バージョン)
8	源平討魔伝	20,400	PC-MURA	低得点クリア
9	オペレーションウルフ	513,100	TMR-W!N	2-4 5人救出，71.0%
10	イグジーザス	3,702,620	RVS-MAX	3-3

カジノカーニバル ☆＝2
東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Mr. HELIの大冒険	$22,120	TEAMおそ松-NTR	1コイン 1ミス
2	Mr. HELIの大冒険	373,450	TEAMおそ松-NTR	1コイン 1ミス
3	チェルノブ	364,850	TEAMおそ松-NTR	1コイン ALL
4	忍	633,300	TEAMおそ松-NTR	1コイン ALL
5	アフターバーナーII	HIT ＝ 1,059	ELF.K.Y	1コイン ALL
6	パドルマニア	138,850	名取-水子	ALL(初級)
7	シルクワーム(ジープ)	2,450,800	名取-水子	WAVE 11
8	シルクワーム(ヘリ)	1,681,600	TEAMおそ松-NTR	WAVE 9
9	究極タイガー	4,297,940	KEN-H	エリア428
10				

ハイテクセガ万代店 ☆＝2

新潟県新潟市万代1-1-25 ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT＝1,561	SOH	2ミス
2	スーパーハングオン (ミニライトオン)	4′52″07	早乙女乱馬	アジアコース イージー
3	アウトラン	4′36″50	FGK-JOJO	Dコース イージー
4	スペースハリアー	38,950,100	堀川のかまぼこ	ハード設定 ALL
5	チェルノブ	473,050	FGK-BIG-K	ALL
6	ソニックブーム	417,990	TSFZ	2周目4面
7	スーパーコントラ	21,232,540	FGK-TOM	イージー3機 ALL
8	エンゼルキッズ	946,800	AS.exe	ALL
9	シルクワーム	2,561,200	SDI(三条)	11-Tジープ
10	グラディウスII	749,600	FGK-TOM	2周目 4 面

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町通り7番町997番地 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サンダーブレード	5,200,380	FGK-CALM	1コイン ALL
2	アフターバーナーII	320,273,730	FGK-MARY	1コイン HIT=1492
3	アウトラン	44,971,190	FGK-JOJO	4′44″90 Dコース
4	ヘビーウェイトチャンプ	9,999	MOMOKO,X	1コイン ALL
5	オペレーションウルフ	195,050	5人救出するが トンズラ出来ず	1コイン R6
6	ファイナルラップ	2′37″43	AXE	POSI1
7	Mr. HELIの大冒険	718,510	おちゃる	1コイン RALL
8	スーパーコントラ	10,635,060	EM.愛	1コイン R2,1
9	エンゼルキッズ	869,080	大月謙一	1コイン R7
10	チェルノブ	455,450	FGK-BIG-K	1コイン 7面

プレイシティキャロット長岡店

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2′39″96	AKIND!!	1人プレイ
2	ファイナルラップ	2′34″70	SEIKU	2人同時プレイ
3	ファイナルラップ	33″71	YAS,!	最高ラップ
4	シルクワーム (2P, トータル)	3,986,300	ワンダー・ブック ワンダー・ブックII	11面
5	シルクワーム (1P, ジープ)	2,443,100	NASKA-AGK	11面
6	レインボーアイランド	9,999,990	NASKA-SOL	40面
7	究極タイガー	4,178,560	NASKA-AGK	エリア430
8	グラディウスII	501,700	NASKA-SOL	8面のラスト
9	ラビオレプス (エキスパート)	12,498,200	JOB-あつし	ALL, ノーミス, リボン＋α
10	チェルノブ	404,450	NASKA-AC	ALL

パピープレイランド

静岡県富士市平垣270-10 ☎(0545)61-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ (スタンダード)	2′42″35	PLE	2人
2	スーパーハングオン (シットダウン)	8′55″96	NEO-GEO	エキスパート残りタイム58、!
3	エンデューロレーサー	4′16″02	FCT	
4	ダライアス (EX)	10,043,510	ACH-MK-II	残5, Vゾーン Q通過
5	Mr. HELIの大冒険	660,210	K-NAO	くりあ 3機設定
6	グラディウスII	424,600	KVZ	7面
7	沙羅曼蛇	5,235,300	KVZ	8-1
8	クロスシューター	10,000,000＋α	MI.	残25もっとやりたかったみたい
9	忍	350,830	GWC-TEN	くりあ 3人設定
10	タイガーヘリ	2,186,870	KVZ	R-236ハーデスト

イエローハット ☆＝26

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	784,600	GMC-P㋟	面数優先 2-4①
2	グラディウスII	546,200	名人(ZKS)	同上 2-2②
3	グラディウスII	1,099,900	GMC-ZEUS	同上 2-8③
4	グラディウスII	826,800	GMC-P㋟	同上 2-4④
5	ファイナルラップ (DXタイプ)	2′21″23	GMC-P㋟LGI EB, HKS	成功法 4人プレイ
6	Dr. トッペル探検隊	920,370	名人(ZKS)	クリア 1キタコミス
7	ビジランテ	全面クリア	GMC-P㋟	3機設定
8	スーパーコントラ	21,445,920	MAD㋟	2周クリア
9	火激	全面クリア	超人ばあ〜	2日目にて
10	レインボーアイランド (EX)	13,556,980	AKI	クリア

ニュースターグループ5店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	上海	648	しんご	ニュースター
2	レインボーアイランド (EX)	16,246,440	ボチャ	京王
3	シルクワーム	2,412,900	ハイアー	11面 ニュースター
4	グラディウスII	1,394,900	きょっち	ニュースター
5	火激	6人目クリア	YUYU	ニュースター
6	ギャラガ '88	1,901,300	JRA	上高地
7	スーパーリーグ	10,000,000＋α	N.T	1コイン 上高地
8	ストリートファイター	608,700	BUBII	テーブルタイプ スターライト
9	A-JAX	1,320,600	TOM	スターライト
10	チェルノブ	289,300	MAMI	京王

プレイシティキャロットIN 甲府(甲府集辺集計)

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,058,400	AS-DAZUNI 中もちょ	2-8 永久なし
2	上海	414	DAZUNI みんな	1コイン 3面
3	火激	ALL	AS-DAZUNI 中もちょ	
4	ビジランテ	999,990	DAZUNI 本田他	ALL
5	レインボーアイランド (EX)	30,939,940	AS-DAZUNI OBYまいたのでし	ALL, ALL シークレット C=10残1
6	シルクワーム (ジープ)	3,726,000	SPK-ムシクン	1コイン 12面
7	悪魔城ドラキュラ	261,000	DAZUNI 本田	2周目-2
8	Mr. HELIの大冒険	901,290	DAZUNI B.I	ALL(2機使用)
9	究極タイガー	4,810,030	AS-DAZUNI OBYまいたのでし	474エリア
10	ラビオレプス (1P)	15,870,000	GMC-NK	ノーミス(エキスパート) リボン, ボーナスあり

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	Dr. トッペル探検隊	350,980	Lucky7½TM H.I.M	ALL 入荷2日目
2	ニンジャウォーリアーズ	204,830	Lucky7½TM YAL	5面
3	悪魔城ドラキュラ	.112,400	恵一and恵美	5面
4	シルクワーム	1,871,800	Lucky7½TM マイナーTAN	1人プレイジープ 1コイン11面
5	スーパーコントラ	11,079,540	MBX-GIL	2-4
6	チェルノブ	328,950	恵一and恵美	ALL
7	Mr. HELIの大冒険	814,550	MBX-GIL	6面
8	レインボーアイランド (EX)	11,965,320	HIT BIT	R-35 1千万コマンド
9	ファイナルラップ	2′28″63	恵一and恵美	3人プレイ
10	列島縦断熱局雀士	麻雀女王撃破	中越健太郎	5コイン

がらんがらん ☆＝2

長野県駒ヶ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	196,600	ATM-BuchiⓇ	4面 ①-S
2	グラディウスII	110,800	Out Run チームZZA	3面ボス②-F
3	グラディウスII	179,200	ATM-Aries なんの㋨	4面ボス③-S
4	グラディウスII	180,700	Out RunチームZZA	4面ボス④-F
5	ダライアス (EX)	10,580,460	ATM-Aries なんの㋨	Zクリア3機
6	ダライアス (EX)	13,249,330	ATM-花村& BuchiⓇ	2P Yクリアわけあり
7	ラビオレプス (エキスパート)	8,551,000	ATM-BuchiⓇ 花村紅緒㋨	2Pクリア 1P2ミス 2P3ミス
8	銀河任侠伝	807,500	KEN	ノーコンチクリア
9	臥竜列伝	861,430	ATM-BuchiⓇ	R-7
10	アレスの翼	104,000	ATM-DEW	2面のボス近く

がらん3 ☆＝1

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	296,100	Lucky7½TM 西村みっちょん	5面ボス①-F
2	グラディウスII	405,100	Lucky7½TM YAL	7面最後②-S
3	グラディウスII	352,900	P.ST-地下鉄 龍ちゃん(民民)	(民民)6面③-F
4	グラディウスII	491,200	PIP	7面最後④-S
5	アフターバーナーII	HIT＝1,238	P.ST-HIROちゃん	クリア残1機ラッキー
6	アフターバーナーII (点)	70,095,530	P.ST-HIROちゃん	クリア HIT1221 残1機
7	ニンジャウォーリアーズ	301,490	P.ST-HIROちゃん	6面
8	スーパーコントラ	10,935,560	Lucky7½TM SUPER LEE2	2周目3面
9	ワールドスタジアム	7-5	Lucky7½TM FINY ON!	クリア ゲームセット
10	火激	9人目	FABLS-かっちゃく GET	ボス 2名様

スペースイン・プラザ

東京都八王子市旭町1－1 八王子そごう9F ☎(0426)24－2511 内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	1,936,300	ゆう君	4周目1面
2	チェルノブ	320,050	STK	1コイン, ALL
3	R-TYPE	923,800	KEZ	2周目3面
4	レインボーアイランド (EX)	4,904,210	B.S	コマンド無し 28面
5	究極タイガー	3,815,960	NOJ	2周目5面
6	シルクワーム (ヘリ)	1,958,100	HEN	11面
7	シルクワーム (ジープ)	2,330,300	STK	11面
8	ソニックブーム	395,390	ODA	1コイン
9	アフターバーナーII	HIT＝1,086 68,768,240	ODA	1コインALL
10	A-JAX	1,059,400	APS	7面

プレイシャトー

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 ☎(045)251-8340 ☆＝12

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2′31″30	ACE!	6人プレイ
2	ニンジャウォーリアーズ	329,140	深沢正信	6面(1P)
3	シルクワーム	2,687,800	FEL-RUN	12面(ジープ)
4	ヘビーバレル	1,472,800	ABEBE	ALL(1P)
5	スーパーコントラ	21,512,900	ILG-K・M	ALL(1P2周クリア)
6	チェルノブ	379,200	FEL-T.I	ALL
7	ファンタジーゾーンII	360,500	名嘉剛毅	5面
8	悪魔城ドラキュラ	579,500	FEL-NEOmKII	3周目の4面
9	ぶたさん	728,990	バルタン星人2	ALL(1P)
10	ラビリンスランナー	1,241,140	PSC-ABA	ALL

小野塚商店(愛称:トッキョ)

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウス	634,000	NGCh	リバイバル
2	サーカスチャーリー	95,000	H.STH	リバイバル
3	スクランブルフォーメーション	3,384,400	MTsMT	リバイバル
4	A-JAX	373,000	EBSW	
5	グラディウスII	448,900	Y.ONDR	
6	ソニックブーム	236,650	SZMR	4機
7	チェルノブ	169,050	H.ITH	
8	ビジランテ	53,670	TsRGSK	クリア (コンティニューなし)
9	ぶたさん	480,610	Y.NKMR	クリア
10	モンスターランド	3,110,630	AKNY	ほぼ全員 クリア

ゲームセンターUFO

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606 ☆＝7

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	760,400	EXT-TEC	2WAY 2-5
2	ぶたさん(1P)	1,323,700	EXT-MGN SRP-SUN	クリア
3	チェルノブ	492,750	KAS-緑の少年	クリア
4	ビジランテ	全面クリア	緑の少年, Mr.K TEC, UHY½面相	1 コイン
5	レインボーアイランド (EX)	15,260,970	ぶたのスコアはツキだけじゃないSUMⓊ	35面 C=⑩
6	悪魔城ドラキュラ	1,000,000＋α	KAS-Mr.Koike!	7-6
7	シルクワーム (ヘリ)	1,845,500	EXT-TEC	11面
8	シルクワーム (ジープ)	4,191,500	KAS-緑の少年	12面 タイム40:01
9	シルクワーム (2P)	5,234,100	KAS-緑の少年II KAS-有馬DYO	12面
10	火激	7人目レベルD	KAS-Mr.Koike	1コイン

ジョイランド オレンジ

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	究極タイガー	3,517,450	SBK-血祭り智	2周目5面
2	A-JAX	2,629,800	PUL	5機イージー クリア
3	ゲバラ	1,175,200	H.S	クリア
4	ストリートファイター	696,500	小林	テーブルタイプ クリア
5	レインボーアイランド (EX)	9,999,990	PUL:T.M	R-26コマンド連射
6	特殊部隊UAG	1,430,000	PUL	1Pクリア
7	ニンジャウォーリアーズ	209,870	ECM-ZENJI	6面
8	バトルフィールド	168,700	EVE	4人救出
9	R-TYPE	913,400	PUL	2周目5面
10				

■ヒットゲームBEST10

グラⅡスタートダッシュ圧倒的

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	アフターバーナー	334	セガ
—	2	グラディウスⅡ	304	コナミ
—	3	ワールドスタジアム	257	ナムコ
—	4	ニンジャウォーリアーズ	245	タイトー
—	5	ファイナルラップ	228	ナムコ
6	6	アウトラン	174	セガ
2	7	究極タイガー	170	タイトー
—	8	シルクワーム	162	テクモ
—	9	ビジランテ	156	アイレム
14	10	R－TYPE	154	アイレム

順位	ゲーム名	得点
11位	火激	123
12位	スーパーハングオン	121
13位	レインボーアイランド	119
14位	ストリートファイター	113
15位	Mr.HELIの大冒険	91

〔注〕ハイスコア掲載店に提出していただいた、各店の月間ヒットゲームBEST10のアンケートを、1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は75店の3月末現在で集計しました。

いきなりグラⅡ

AOUショーに出展された機種が今月は出回ってきました。ベストテンに入ってきたのはグラディウスⅡ、ワールドスタジアム、ニンジャウォリアーズ、シルクワーム、ビジランテです。

特に目立ったのは何といってもグラディウスⅡです。発売された時からほとんど台があかないという状況になっています。発売直後にもかかわらずいきなりテーブルゲームのTOPにおどり出ました。予想されたこととはいえ、グラディウスの続編というネームバリューに加え、期待を裏切らないゲーム内容はマニアを中心に一般プレイヤーまで熱狂的に支持されています。

難易度もかなり難しめではありますが、ついていけないほどでもなく、今後かなり長い期間ヒットを続けることは間違いないでしょう。

順番が前後しましたが、1位は今月もアフターバーナーです。無敵を誇ったこのマシンも、遂に2位のグラディウスⅡに30ポイント差にまでつめられてきました。セガの新しい体感ゲーム「ギャラクシーフォース」も4月中に発売されるらしいですし、そろそろ来月あたりは順位が落ちそうですね。

面白ければプレイする

3位のワールドスタジアムもAOUショー出展機種でした。このゲームは地味ながら広い層のプレイヤーを引きつけています。流行に流されないタイプの機種で、今後も長く人気が落ちないでしょう。

4位の忍者ウォリアーズはキャラクターの良さとダライアス譲りの3画面の迫力で人気を得ています。ダライアス筐体だけにそんなに出回っているわけではないのですが、入荷している所では確実に高いインカムを保っているようです。

ただ、このゲームは本来の難度がかなり高いため、一般のプレイヤーでは2面が限度。この難しさのためやめてしまう人も多いようです。それを上回るだけのパワーがあるかどうかが問題かもしれません。要するに寿命が問題なわけですが、来月の順位が微妙ですね。

5位のファイナルラップは台数がかなり出回ってきたということが順位の上がった要因でしょう。入荷しているゲームセンターではほとんどインカム1位になっています。

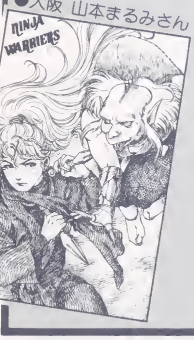
この機種は1つ1つの画面を見れば、今までのレーシングものとなんら変わりはないのですが（変わりがないというだけでもたいしたものなのかもしれません）それを2つあるいは4つつなげた所に意味があります。自分と、相手の車が同じ画面に出るという画期的なアイデアがウケているようです。

このゲームは一般のプレイヤーに非常にウケていて、面白いゲームさえあればプレイヤーがゲームセンターに集まってくれることをよく表していると思います。

シルクワーム、ビジランテは8、9位に入りましたが、寿命の点では大きく問題がありそうです。かえって、アウトラン、究極タイガー、R－TYPEといった機種の方が確実に安定した人気を保っていくでしょう。

来月は目玉商品がいくつか出ます。楽しみですね。（ぜんじ）

●大阪 山本まるみさん



キャノン最前線 ☆＝5

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンニンジャ	162,100	NAL	6面
2	レインボーアイランド(EX)	16,194,370	ZAT	ALL 1コイン
3	ニンジャウォーリアーズ	385,540	BFM-X	ALL 1コイン
4	コンチネンタルサーカス	6,402,600	ATS	ALL 1コイン1位
5	Dr.トッヘル探検隊	353,540	LAY	6面
6	スーパーコントラ	21,314,540	鮎川まどか	2周クリア十字架かせき無し
7	シルクワーム	全12面クリア	IOP-DRN	ノーマル1コイン2ミス
8	グラディウスⅡ	1,325,900	IOP-DRN	ALL1コインクリア
9	ビジランテ	118,266	さすらい浪人生 HCM-MOLE	永久ハなし3機設定
10	火激	1コイン9面クリア	さすらい浪人生 HCM-MOLE	

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611 ☆＝6

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ(DX)	2'25"06	UUUた, AGF, IMMた, VRC-YI	4人同時プレイ
2	グラディウスⅡ	1,657,600	UUUた	(3)-F 3-7
3	グラディウスⅡ	718,100	FEE	(4) 2-4
4	レインボーアイランド(EX)	22,000,000	VRC-YI	S=10, C=なしクリア
5	ビジランテ	クリア	IMMた	クリア統一
6	Dr.トッヘル探検隊	768,960	十字架の弟子1た	クリア
7	チェルノブ	385,550	KOMたに千円!	クリア
8	モンスターランド	G=7,216	UUUた	クリア
9	ファイナルラップ(DX)	2'30"41	AGF	1人プレイ
10	モンスターランド	G=7,021	AGF	クリア

天野スポーツのゲームコーナー

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	329,120	ASG-Y, W	全面クリア
2	グラディウスⅡ	743,100	SATOMI, I	④
3	ビジランテ	115,090	ASG-Y, W	全面クリア
4	ぶたさん	317,898	T, D, K	全面クリア
5	オペレーションウルフ	515,650	ASG-Y, W	2-4
6	ラビオレプス	9,258,000	究極超人-R	ボーナス付
7	究極タイガー	10,000,000＋α	MINS	エリア5-1
8	シルクワーム	1,368,800	ショーカーニA	ヘリコプター R-9
9	エイリアンシンドローム	3,271,700	SATOMI, I	4-3
10	スーパーコントラ	11,066,200	ASG-Y, W	2-4

ゲームインセガ高岡

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅡ	578,000	CAT	2周目1面 ④-S
2	アフターバーナーⅡ	HIT=1,159	超人的な男	ALLクリア
3	スーパーコントラ	11,091,420	綾小路"魔境戦士"麗夢	2周目4面
4	サンダーブレード	5,977,710	CRUX!	ALLクリア CITYタイプ
5	ソニックブーム	545,830	FGK-プリンセスCALM	3周目1面, 3機設定
6	スーパーハングオン	2'50"05	FGK-早乙女乱馬	アフリカコール シットダウンタイプ
7	チェルノブ		申請者なし	
8	SDI	78,611,430	FGK-COM	全面パ, ノーミス 隠れ34, 3機設定
9	忍	509,740	KAN. G	クリア3機設定
10	ゲバラ	1,119,000	綾小路"ケバラは世界1"	クリア

コスモランド・ムサシ

石川県金沢市武蔵町14-33 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅡ	317,800	Y.T	R.4クリア
2	スーパーコントラ	10,625,240	NGM-F.Y	1コイン 2周目
3	究極タイガー	2,445,480	NGM-F.K	エリア260
4	ビジランテ	114,500	AMIの弟子	
5	ニンジャウォーリアーズ	99,500	K^2	
6	シルクワーム	1,429,700	ついてないELIXIR	11Rクリア
7	チェルノブ	289,050	SUMIE	R.6
8	A-JAX	2,514,000	KPYコナちゃん	R.8クリア
9	熱血高校ドッジボール部	1,853,800	SUMIE	アフリカ
10	スーパーリーグ	3,690,750	福田	1コイン大リーグ4試合目1回表

ハイテクセガ三宮

兵庫県神戸市中央区北長狭通1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ニンジャウォーリアーズ	304,360	Extremeだいせん	6面
2	ギャラガ'88	2,326,470	Extreme S-S	5-29 残4機
3	アフターバーナーII	HIT=1,318	V-MAX-FRX	
4	サンダーフレード	5,184,280	Extreme メカ たいにゃん	DXタイプ 3面TB40万
5	エンゼルキッズ	999,999+α	PON	オールハーフェクト 全面クリア
6	スーパーコントラ	1,104,910	PON	2-4面
7	ヘビーウェイトチャンフ	9,999	Extreme(ふ)	8人目 カウントストップ
8	チェルノブ	352,250	Extreme(ふ)	1コインクリア
9	シルクワーム	2,671,200	ExtremeS.S	ヘリ 11面
10	シルクワーム	1,714,800	ExtremeA.I	ジープ 9面

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4 ☎(06)606-3515 ☆＝4

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,123	NGF-ワタル	3機 EASY
2	チェルノブ	292,700	FR.まこと=なおゆき	6人 EASY 7面
3	パドルマニア	45,450	FR.SKY-LARK	8面
4	エンジェルキッズ	361,060	FR.LINDA	3人 NORMAL 全面クリア
5	ソニックフーム	629,980	FR.BLICE	3機EASY 15面
6	パックマニア	612,490	FR.EK-DOOR	5機 NORMAL
7	テラフォース	270,600	KNIGHT-WALKER	3機設定
8	上海	422	前田初美	1コイン 90秒設定 1人フレイ
9				
10				

ゲームインカナザワ

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526 ☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	パックマニア	363,970	RUSTIC-KUN	R.8
2	チェルノブ	326,100	TRT	R.7
3	Mr. HELIの大冒険	341,470	U-まつい	R.6
4	アフターバーナーII	66,509,910	OSA	ALLクリア HIT=950
5	ソニックブーム	230,150	絶不調のF.K	R.6
6	エンジェルキッズ	725,740	くまさん-梶川	ALLクリア
7	ギャラガ'88	1,208,930	KEIBU	R.5-29
8	熱血高校ドッジボール部	2,440,700	コナちゃん	2周目・3試合
9	ビジランテ			ハイスコア出ず
10	火激			3/30入荷，同上

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,210 69,248,280	KTKOT	1コイン ALL
2	レインボーアイランド	9,999,999+α	CASTLEKNOT(ゆ)	R-31
3	シルクワーム(ヘリ)	1,620,300	響-RIHAKU-刻	R-9
4	シルクワーム(ジープ)	1,817,500	GWC-兵庫のCRS	R-10
5	グラディウスII	796,500	うる星&めぞん狂Y.T	2周-4面
6	スーパーコントラ	11,074,740	うる星&めぞん狂Y.T	2周-4面EASY
7	A-JAX	2,134,700	響-RIHAKU-刻	R-8
8	究極タイガー	2,180,940	響-RIHAKU-刻	エリア214
9	Mr. HELIの大冒険 得点	734,310	HYPA-(そ) ZOWIE	ALL$1,440
10	ラビオレプス(ノーマル)	4,789,700	HYPA-(そ) ZOWIE	ノーミス ALL ノーミサイル

ゲームハウス999

大阪市旭区中宮5-12-12 大工大前 ☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	シルクワーム	3,023,700	SSP-SKZ	ヘリ 11面
2	ソニックブーム	604,780	SSP-SKZ	3-2
3	ストリートファイター	525,000	藤井雅城	テーブルタイプ クリア
4	ワールドスタジアム	151m	加藤浩一	Lチームなかにし 甲子園
5	麻雀学園	卒業	INGS-FAN	20コイン 以上
6	忍	455,460	INGS-FAN	3機 4-4 S.B×12
7	サンダーブレード(DX)	5,221,300	INGS-FAN	3機 Hit 303
8	アフターバーナーII	HIT=0	INGS-FAN	ボーナス面すり抜け
9	スーパーハングオン	2'46"82	INGS-FAN	アフリカ イージー55秒
10	アウトラン(Dコース)	4'36"06	INGS-FAN	100秒の恐怖

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	999,999,990+α	MITCHY	クリア HIT=870
2	ニンジャウォーリアーズ	218,380	EVEぴす太	5面ボス
3	究極タイガー	3周目 9面	Sgt. Pepper	
4	ファンタジーゾーンII	7,390,800	Sgt. Pepper	クリア
5	スーパーコントラ	10,942,560	Sgt. Pepper	2-3
6	シルクワーム(ジープ)	4,751,300	Sgt. Pepper	12面
7	シルクワーム(ヘリ)	1,402,900	KIMKEN	10面
8	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	MPY-よしみ	C=3 38面
9	エンゼルキッズ	703,990	ASKA	クリア
10	ビジランテ	42,490	KIMKEN	3面

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	197,800	篠原和隆	4面デス
2	究極タイガー	2,183,240	VIP新谷	最終面ボス エリア240
3	Mr. HELIの大冒険	954,850	VIP新谷	ALL (3機)設定
4	ニンジャウォーリアーズ	146,870	GHQ	3面アイアンアーム
5	アフターバーナーII	HIT=1,285	(西)あすか	ALL
6	R-TYPE	1,851,200	(西)VIPコスリマン	ALL
7	モンスターランド	6,091,510	やぶき	ALLG 5,190
8	シルクワームS	2,473,500	(西)VIPコスリマン	11面
9	シルクワームW	3,804,900	(西)VIPコスリマン五城	11面
10	ビジランテ	32,010	3番	3面(橋)

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102 ☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ニンジャウォーリアーズ	317,750	N.FUJII	6面 点数かせぎ有り
2	コンチネンタルサーカス	5,103,130	INGS-KIM	全面クリア 1位
3	シルクワーム(ジープ)	3,085,200	INGS-M.M	12面
4	シルクワーム(ヘリ)	2,905,200	INGS-GRA&KOD	12面
5	レインボー アイラント(EX)	17,011,960	INGS-M.M	1000万カウントアップ コマンド使用
6	スーパーコントラ	11,299,220	TFG-BRA-潮	2-5
7	チェルノブ	395,750	INGS-M.M	全面クリア
8	究極タイガー	10,000,000+α	INGS-MDK	4-10
9	ファイナルラップ	2'30"75	CUW	2人プレイ
10	ビジランテ	999,990+α	INGS-M.M	全面クリア 永久ハターン有り

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ニンジャウォーリアーズ	164,340	若林慶一	5面
2	ストリートファイター	716,000	ほしだかずゆき	全面クリア
3	ジェミニウィング	1,805,820	G.E.K	全面クリア
4	ヘビーウェイトチャンブ	9,999+α	ロミ清司	全面クリア
5	レインボー アイラント(EX)	8,010,310	M.T.Y	28面
6	究極タイガー	8,561,200	G.E.K	881エリア
7	パックマニア	729,390	AI-BOSTON	10面
8	ギャラガ '88	1,589,440	堀井	全面クリア
9	グラディウスII	10,000,000+α	死RYOの棲む館	1-8
10	SRD	10,000,000+α	死RYOのはらわたII	16-7

プレイスクエアスティング

岡山県岡山市本町1-3 ☎(0862)32-9991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド(EX)	12,999,990	DEAD END"SHY"	
2	ニンジャウォーリアーズ	283,460	WHU	
3	ビジランテ	68,060	とりかーまん！カルちゃん	
4	Mr. HELIの大冒険	854,500	TECH21-YZF	$4,200
5	グラディウスII	1,033,100	HCS-・・A	2周目4面
6	R-TYPE	1,148,500	BIT・NOVICE	

コインスナック24

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーコントラ	21,452,500	TDGR-KAW	全2周クリア
2	ニンジャウォーリアーズ	328,810	REM	6面 最後のアイアンアーム
3	チェルノブ	477,200	TDGR-KAW	点稼ぎ1ミス 全面クリア
4	レインボーアイラント(EX)	24,156,000	TDGR-SUNAD	全面クリア 1千万ボーナス
5	グラディウスII	2,135,300	TDGR-KAW	1周目8面途中
6	シルクワーム(ヘリ)	2,001,000	TDGR-SUNAD	11面途中
7	シルクワーム(ジープ)	1,711,700	佐野	11面途中
8	ファンタジーゾーンII	531,100	YAMERE	全面クリア
9	ビジランテ	66,760	A.I	全面クリア
10	火激	4試合クリア	GNP. POW	

F-1 DREAM

大キャンペーン実施中!!

カプコンオリジナル

チェッカーフラッグ
ライセンスカード
カプコン・ゲーム・ミュージック

プレゼント

カプコンでは、レーシングゲーム「F—1ドリーム」の発売を記念して、大キャンペーンを実施中です。

詳細は次の通りです。

☆内容

①ゲーム終了時に表示されるレースポイントが12点以上のプレイヤーに対して、賞品獲得の権利を与える。(得点表示は、コンティニュー表示が消えてから約10秒間表示されます。)

②プレイヤーがゲーム終了時に、お店の人を呼び点数の確認をしてもらい、確認が取れれば、その場でライセンスカード申し込み書(カプコン指定のハガキ)がもらえる。

③プレイヤーは、右記の申し込み書に必要事項を記入のうえ、ポストに投函してください。

④申し込み書が届きしだい、カプコンからもれなくライセンスカードが送られます。また、先着500名に限り、カプコンオリジナルチェッカーフラッグ、もしくは100名にカプコンゲームミュージック(LP)を進呈。

⑤ライセンス発行期間：昭和63年5月30日消印有効。

⑥ライセンスカードなどの発行は一名一回限り。

ゲームセンター・スターライト

●甲府の新しいお店を紹介するぞ!!

山梨県甲府市に昨年12月末にオープンした〝ゲームセンター・スターライト〟に行ってきたよ。甲府駅からは歩いて5分。まっ白い建物にピンクのフチ取りがしてあって、とってもオシャレー。目印はアイスクリーム屋さんだよ。

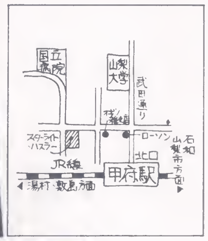
店内は天井の黒い鉄骨がむき出しになっていて、それがクリーム色の壁とピッタリマッチしている。ちょっとスタジオみたいな雰囲気だね。

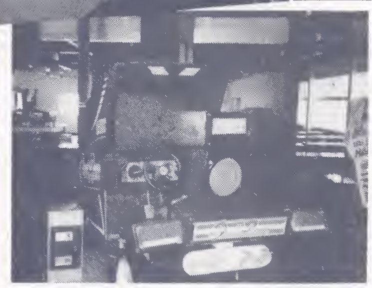
330平方メートルもある店内には大型筐体もの、テーブルゲーム合わせて80台位はある。

2階にあるビリヤード場〝ハスラー〟のお客さんも出入りして、どっちかというとアダルトっぽい。

でも、なんといっても高校生が主流だね。なんでもあるから甲府に住んでいる君、いってみてよ。







●山梨県甲府市朝日5－7－15
●営業時間正午から夜11時まで

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1　☎(0862)72-6734　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	412,000	石井	ノーマル
2	ニンジャウォーリアーズ	219,160	津村	くの一 5面
3	シルクワーム	651,200	尾崎	ジープ 7面
4	シルクワーム	906,500	尾崎	ヘリコプター8面
5	忍	187,980	須方	4面
6	火激	5ラウンド	末吉	
7	悪魔城ドラキュラ	74,600	おくやま	
8	アフターバーナー	66,864,130	石井	HIT＝982 シティタイプ
9	レインボーアイランド(EX)	5,917,440	須方	20面
10	ビジランテ			まだハイスコアーが出ません

プレイスクエアウィル

岡山県岡山市表町2-2-58　☎(0862)27-9314　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パドルマニア初級	161,300	TEC-MAI	クリア
2	パトルマニア中級	109,700	HID	ナグルワケルワクリア
3	パトルマニア上級	249,000	TEC-MAI	サーファークリア
4	ビジランテ	78,830	TEC-MAI	
5	究極タイガー	12,177,150	TEC-SEKI	5周目7面
6	レインボーアイランド	13,050,860	T.D.G.R-SUNAO	エキストラバージョン
7	A-JAX	2,232,300	HCS-EBI	
8	ニンジャウォーリアーズ	325,560	HCS-・・A	クリア
9	Mr. HELIの大冒険	875,230	TECH-YZF	$2,680
10	R-TYPE	1,329,600	SIR	クリア

WE'LL TALK TAITO高松店

香川県高松市常盤町1-9-2　☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	究極タイガー	5,000,000	RUN	ノーマル設定 エリア509
2	究極タイガー	5,089,540	RUN	スーパーハード設定 エリア474
3	パックマニア	1,355,050	VGC-河地哲也	3人設定 ノーマル設定 20面
4	忍	534,410	レインボーの中坂	1コイン 全面クリア
5	熱血高校ドッジボール部	2,365,500	レインボーの中坂	1コイン 7面 ノーマル設定
6	虎への道	450,710	フォゾンー刻(DIO)	1コイン 2周クリア
7	レインボーアイランド	11,833,300	K.H	1コイン 全面クリア
8	ニンジャウォーリアーズ	249,410	GP豊中-NR.	1コイン 6面
9	ワンダープラネット	10,250,840	MAX	1コイン 全面クリア
10	シルクワーム	1,499,800	MAX	1コイン ジープ操作8面

プレイシティキャロット島大前店

島根県松江市西川津町1147-15　☎(0852)27-6428　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスII	412,700	ワダクン-POT	ピンクのクモまで
2	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	VTR	コマンドなし 1コイン 40面
3	Dr. トッペル探検隊	296,830	ワダクン-POT	5回目 ノーミスクリア
4	シルクワーム(1P)	1,769,900	JOSE-MNR	ジープ R-10
5	シルクワーム(2P)	2,310,700	APEX-VTR	ジープ R-11
6	シルクワーム(2P)	2,066,500	APEX-K.E	※SOLさんのったよ ヘリコフター
7	ビジランテ			
8				
9				
10				

ゲームゾーン・スターダスト

岡山県岡山市駅前町1-7　☎(0862)26-4998　☆＝1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'33"33	J・BOY	ノーマル4周 1人プレイ
2	ファイナルラップ	2'33"56	J・BOY	ノーマル 4周 2人プレイ
3	ニンジャウォーリアーズ	380,690	HCS・・A社長	6面 ノーマル・1人プレイ
4	ニンジャウォーリアーズ	376,490	HCS・A部長＆J・BOY	6面 ノーマル・2人プレイ
5	アフターバーナー	HIT＝1,159	HCS・・A課長	ノーマル・3機
6	オペレーションウルフ	547,350	おじさんY	ノーマル・2周目
7	ストリートファイター	763,200	J・BOY	ノーマル・クリア
8	究極タイガー	600万＋α	エスパー・フメ＆せきもと!!	ノーマル・3周目 3面
9	サンダーブレード	4,714,790	J・BOY	DXタイフ ノーマル・クリア
10	シルクワーム	1,735,600	HCS・・A係長	ノーマル・2人プレイ 11面

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7　☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	3'03"81	Y.M.O	4人プレイ5周 ウィリアムスホンタ
2	ビジランテ	248,710	No.17	4面
3	パックマニア	1,485,920	No2ラッキーマリ	18面
4	究極タイガー	7,090,300	No16RUN	エリア692 (3-9)
5	特殊部隊UAG	1,954,600	No16RUN	クリア
6	シティボンバー	4,764,955	ヘンキ屋クラフ No.17	R-20
7	Mr. HELIの大冒険	572,880	ばかりおおつか	クリア
8	グラディウスII	422,200	べぇーしい君	7面
9	悪魔城ドラキュラ	603,300	べぇーしい君	3-2
10	シルクワーム	2,922,900 1,401,000	K.G No.17 MAX	11面ジープ 9面ヘリ

ビデオゾーン50

鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22-9748　☆＝3

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターバーナーII	7,049,650	古志	HIT＝1,291 3/1クリア
2	ストリートファイター	471,900	計羽	3/12クリア
3	サンダーブレード	5,001,700	計羽	3/11クリア
4	アウトラン	4'55"15	藤谷	Aコース 3/24クリア
5	チェルノブ	212,700	MOD	3/29
6	火激	全員クリア	P10他6名様	ランク3
7	A-JAX	1,413,100	MOD	3/20クリア
8	ビジランテ	72,610	UTU	3/14クリア
9	Dr. トッヘル探検隊	298,700	計羽	3/26 6面
10	シルクワーム	2,688,400	KID	3/11 12面

ゲームセンターニューチャンピオン

岡山県倉敷市阿知2-5-31　☎(0864)21-7585　☆＝13

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ	2'28"78	NJP-㊇Akindo	1人P
2	ファイナルラップ	2'27"01	MAi＆NJP-㊇Nis	2人P
3	ニンジャウォーリアーズ	347,690	NJP-㊇Nis	6面
4	チェルノブ	341,050	NJP-㊇Nis	クリア
5	Dr. トッヘル探検隊	405,210	NJP-㊇Nis	クリア
6	ビジランテ	214,950	NJP-㊇Nis	クリア
7	ファンタジーゾーンII	6,730,000	NJP-㊇Nis	クリア
8	エンゼルキッス	626,170	NJP-㊇Nis	クリア
9	レインホーアイラント(EX)	12,188,520	NJP-㊇Akindo	クリア
10	悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	NJP-㊇BRN	ステージ34 6-4

ウイルトーク市駅店

愛媛県松山市湊町5-5-7　☎(0899)32-3821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シルクワーム	1,669,800	GET-IQ	ヘリ, AIR-PLAY
2	A-JAX	1,495,400	NJP-SUR-LEEII	
3	火激	9RD LEVELA	A.O LOVE	ALL
4	Dr. トッヘル探検隊	271,880	NJP-SUR-K.M	
5	ザ・ディープ	33,200	ISIMARU	
6	ザ・麻雀	92,500	ぴいたぁへっどM.H	
7	ニンジャウォーリアーズ	90,210	NJP-SUR-LEE	
8				
9				
10				

GAME CITY OZ

山口県小野田市西高泊664-3　☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アフターハーナーII(タフルクレイトル)	HIT＝1,012	AVT	1コインクリア
2	ビジランテ	86,690	IDA	1コインクリア
3	上海	394	ドクター	
4	悪魔城ドラキュラ	385,600	POW(HAKUI)	16面
5	Mr. HELIの大冒険		IDA.FDE.FLY	1コインクリア
6	火激	8人	IDA	
7	グラディウスII	427,400	FDE	④
8	ワールドスタジアム	オリエンツ(リー155M)	IDA	ホームランの飛距離
9	パドルマニア	185,000	インターセプター光児	上級6人目
10	ポケットギャル	26,100	ワールド山崎	4人目

アミューズメントマリオ

岡山県倉敷市児島下の町1-2880-92　☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ニンジャウォーリアーズ	301,690	HCS・・A	ノーマル 1コイン6面最後
2	アフターバーナーII	HIT＝1,259	HTM-CMS	ダブルクレイドルタイプ
3	オペレーションウルフ	224,950	とおりすがりのおじさん	
4	忍	664,550	BIG WEST	全面
5	火激	9R全面	NJP㊇JOG	ゲーセンやぶり
6	ぶたさん	747,530	HTM-HAG	
7	スーパーコントラ	11,308,820	HCS-・・A	ゲーセンやぶり
8	クラディウスII	354,600	PJ-LAY	
9	究極タイガー	2,247,770	NJP㊇FOX	ゲーセンやぶり
10	Mr. HELIの大冒険	660,180	PJ-WOL	1コインクリア

個!! 第2弾

ーハットの紹介だぞ

お相手：GMC-P(た)君

ハイスコアだけがスコアじゃない。ハイスコアラーだけがプレイヤーじゃない。でも、やっぱりハイスコアはスゴイ。第2回目のハイスコア店レポートは名古屋の雄「イエローハット」をお届けします。

名古屋の雄

東京から2時間。我々ゲーメスト取材班は徹夜明けの眠たい目をこすりながら(自業自得ですけど)名古屋駅に降り立った。



お店の入口(裏口もあり)

「こんな事ではたして十分な取材はできるのだろうか…」

不安が脳裏をよぎる。イエローハットへの道案内にはHCM-てった君と店員のGMC-P(た)君が駆けつけてくれた。

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ッ門2-34　三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド(EX)	12,999,990	REM	コマンドなし
2	ギャラガ'88	640,640	森田奈津子	
3	エクスターミネーション	1,082,790	正体不明の存在	
4	悪魔城ドラキュラ	495,300	原人西様「ラガー」	3周目5面
5	ライフフォース	4,595,900	知る人ぞ知る【さ[illegible]】	8周目2面
6	グラディウスII	795,200	ばいやんうい〜い。	2周目4面
7	忍	463,530	日田からきたITO-いとちゅう!	3機設定クリア
8	コンバットスクール	251,030	E.T.	
9	フラックアタック	781,600	渡辺満里奈のコンサートに行く奴	2周の5面
10	火激	クリア	やすえちゃん	レベルAクリア

タイトピア木屋町店

愛媛県松山市木屋町3丁目　☎(0899)82ー2537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	I.K	33面
2	究極タイガー	1,645,720	MILK COOKY-Z	180エリア
3	熱血高校ドッジボール部	2,313,200	NJP-SUR手ぬきY.T	5面クリア
4	特殊部隊UAG	1,467,700	NJP-SUR-K.M	残機3
5	1943	2,966,250	OUCH-くろまて	
6	リベンジオブ DoH	1,911,090	PROLONG-SYD II	
7	ハレーズコメット	4,450,680	PROLONG-SYD II	
8	ダブルドラゴン	195,880	NJP-SUR-Y.T	ALL
9	R-TYPE	1,323,000	小太郎 PART-13	
10	キックアンドラン	合計得点　45	NJP-SUR-Y.T	ALL

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	チェルノブ	332,650	MASAHIKO-N	ALLクリア
2	ギャラガ'88	1,342,970	Y-HAYASHI	ALLクリア
3	SRD	634,850	Mr. ILS	ALLクリア一周設定
4	Mr. HELIの大冒険	637,010	MGP-VEX	ALLクリア
5	ザ・ハスラー	R-76%S-5	R-RIKITAKE	1P-1C
6	R-TYPE	959,000	MGP-VEX	1-6
7	ラビオレプス	4,710,600	MGP-VEX	1P-1C ノーマル ALLクリア
8	ラビオレプス	7,683,800	MGP-VEX	1P-1C エキスパートALLクリア
9	バトルフィールド	1,158,400	MAKOTO. S	1P-1C
10	エンデューロレーサー	22,155,163	MASAHIKO. N	ALLクリア4'15"71

WE'LL TALK TAITO 大街道店

愛媛県松山市大街道1-6-4　☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ニンジャウォーリアーズ	279,730	ハッピーカルノフ	5面 1コイン
2	A-JAX	2,082,900	NJP-SUR-LEE	7面の最後
3	シルクワーム	1,864,700	NJP-SUR-LEE II	ジープやや不調 9面
4	レインボーアイランド	9,999,990	GET-MAX, ぴこ	29面 エキストラバーション
5	究極タイガー	5,808,070	NJP-SUR-KEN II	597エリア
6	火激	全面クリア	NJP-SUR-LEE II	1コイン ノーマル
7	オスカー	301,000	NJP-SUR-K.M	ノーミス, 全面クリア
8	熱血高校ドッジボール部	9,999,990	NJP-SUR-Y.T	3周目3面 1コイン
9	ワンダープラネット	10,245,400	NJP-SUR-R.T	全面クリア (R.T健在)
10	コンチネンタルサーカス	4,937,120	NJP-SUR-LEE	最終面クリア 2位, 1コイン

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1・2・3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ラビリンスランナー	472,260	大川正智	全面クリア
2	シルクワーム(ヘリ)	865,400	中原勇夫	8面
3	パドルマニア		募集中です!!	
4	悪魔城ドラキュラ	242,100	松園きいちろう	2-4
5	バトルフィールド	1,840,000	南原卓也	全面クリア
6	シティボンバー	325,140	まつもとくん	3面
7	Mr. HELIの大冒険	404,280	片山道久	全面クリア
8	ザ・ハスラー	75%	柳辺康裕	4面
9	キック&ラン(2P)	ポイント　13	奥村岳志&坂上真一	全勝 2pトータル
10	虎への道	307,000	谷口幸昭	2-4

ウイルトークタイトー高知店

高知県高知市曙町1ー489ー1　☎(0888)43ー7684

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ワードナの森	9,999,990	せいぴ	1コイン　ALL.C
2	レインボーアイランド	20,438,010	小野ちゃん	残機7 1コイン　ALL　C-10
3	究極タイガー	726,640	山崎	1コイン
4	パニックロード	3,932,600	幹坊ちゃん	1コイン　35面
5	特殊部隊UAG	1,316,050	森岡	1コイン
6	スラップファイト	557,600	山村豊	1コイン
7	1943	994,410	なすなすお	1コイン
8	ラッシュ&クラッシュ	398,900	MBお茶水博士	1コイン2面最終
9	サイキック5	393,500	てっしゅう	1コイン3面
10	奇々怪界	329,550	てっしゅう	1コイン8面

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ポケットギャル	63,900	片山道久	ホテルオスカークリア
2	Mr. HELIの大冒険	残ゴールド 21,640	片山道久	434,650 PTS 全面クリア
3	R-TYPE	1,091,100	中口雅史	全2周クリア
4	スーパーハングオン	44,406,780	友田精作	9'37"91 エキスハート
5	スーパーハングオン	44,132,020	山下邦人	5'04"75 ジュニア
6	アウトラン	51,790,660	片山道久	4'45"31 ヴァイン・ヤード
7	ストリートファイター	415,900	平川幸一	タイの2人目 26吋筐体
8	アウトラン	17,736,900	中島　稔	5'20"68 ストーンヒル
9	アルゴスの戦士	2,336,120	中村修司	13回 20円=1ゲーム
10	スーパーリーグ	1,998,850	黒川清志	5回戦

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2'38"36	HCR-王者Pochi	4人プレイ
2	悪魔城ドラキュラ	417,700	SKT	クリア, 2周目の4面
3	究極タイガー	3,302,880	XXX-みやさん	2周目の5面
4	バブルボブル	2,686,280	HCR-王者Pochi	
5	忍	548,540	RX-78	クリア　3機設定
6	ギャラガ'88	593,340	HCR-王者Pochi	25面
7	ファンタジーゾーン	6,055,860	NNS松永真一郎	R-11
8	ラビオレプス	3,975,000 3,622,000	HCR-王者Pochi	ノーマルコース クリア エキスハート 12面
9	ドラゴンスピリット	836,310	NNS松永真一郎	クリア旧バージョン
10	ドラゴンスピリット	1,032,400	風間由真	クリアニューバージョン

モンキーハウス本館　☆＝7

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	グラディウスII	1,232,900	GMC. ELS	④-F 3周目2面
2	パックマニア	2,080,600	GMC. HSA	R=22
3	ビジランテ	69,730	GMCごんぞう(NBA)	全面クリア 3ミス
4	Dr.トッペル探検隊	577,760	GMC. N・K	全7面クリア
5	スーパーコントラ	21,340,820	GMC. HSA	全2周クリア
6	グラディウスII	1,082,100	GMC.	①-S 2周目5面
7	悪魔城ドラキュラ	1,000,000+α	GMC.EPT	7周目2面
8	ソニックブーム	3,937,530	GMC.N・K	!8周目3面 3機設定
9	エンゼルキッズ	573,340	GMC. N・K	初プレイ全面クリア
10	火激		大木のおっさん GMC. EPT イカポッポ	全面クリア ランクA

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京区8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファイナルラップ	2'36"56	DJI・RR	3人同時プレイ GOAL!
2	Mr. HELIの大冒険	532,620	うる星狂	1コイン 全面クリア
3	ドラゴンスピリット	958,440	百武　淳	ALL
4	究極タイガー	2,323,990	OPM(究極男)	1コイン エリア240
5	キャラガ'88	649,400	復活!山口健(ARM-HRX)	5-24
6	シルクワーム(ヘリ)(ジープ)	946,800 956,800	掬磨ノ苟簡	R.12 R.10 T.12:57
7	レインボーアイランド	2,429,900	ARM-HRX	面数未確認
8	ゲバラ	1,196,300	肝付様	全面クリア
9	オペレーションウルフ	136,100	小島英二	収容所目的までヒット51.2%
10	パックマニア	372,720	百武　淳	6面

ゲームスペースサンデー

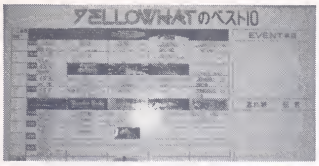
長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	レインボーアイランド(EX)	9,999,990	どっかんこ麗華	ラウンド32 SX7, コマンド有
2	SRD	1,015,010	HK. special.	クリア(1周設定)
3	Mr. HELIの大冒険	648,580	HK. special.	クリア, 残1120M
4	スーパーコントラ	11,088,320	HK. special.	2周目ステージ4
5	ぶたさん(1P)	689,280	どおせ・まいなぁ	クリア
6	シルクワーム(ジープ)	1,536,600	中原勇夫	ラウンド8, 12:01
7	シルクワーム(ヘリ)	1,021,600	どっかんこ麗華	ラウンド9, 14:31
8	ファイナルラップ	2'33"88	RGV.	2人同時プレイ
9	ファイナルラップ	2'37"23	SENRY.	2人同時プレイ
10	ファイナルラップ	2'37"48	AMI.	2人同時プレイ

ゲームインプラザオリンピアン

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040　☆＝2

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アフターバーナーII	HIT=1,338	ROI.	ALL
2	ファイナルラップ	2'28"10	JOE!	ALL(2人用)
3	ファイナルラップ	2'28"73	NSR!	全
4	究極タイガー	7,792,580	GMC. DURAN	エリア718
5	スーパーコントラ	11,089,640	GMC. DURAN	2周目の4面
6	レインボーアイランド(EX)	8,905,020	Y. KON	R-28
7	シルクワーム(ジープ)	2,327,000	BUI.	1P11面
8	シルクワーム(ジープ)	2,332,800	HOBBIT.	2P11面
9	ゲバラ	1,257,400	GMC. DURAN	全5面クリア
10	忍	424,250	Y. KON	ALLスペシャルボーナス有り(5回)





ボードはお店の良心の鏡だ。



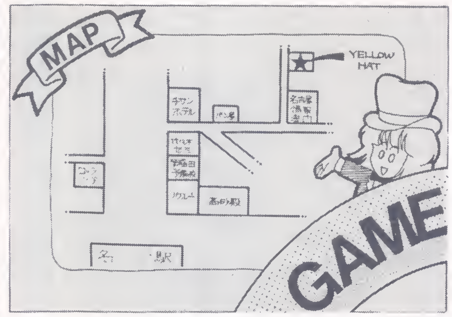
古いスコアも残ってるよ。



明るい店内、大型機種もバッチシ。

お待たせ！ハイスコア☆10個いや25

イエロ



構成：GOD鈴木

今回はHCMの発信局の取材も兼ねていて、お2人には多大な御協力を賜わりました。どうもありがとう。

名古屋駅前から約10分。距離的には、まったく問題はない位置にイエローハットはあるのだけども…。

「ただちょっと場所がわかりにくいのが…。地図も一緒に載せておいて下さいヨ」

と店員のGMC-P㋟君。

でも、当日初めてイエローハットを訪れた我々も、駅前のロッテリアまで食べに行って帰ってこれた位だから、大丈夫なのでは？（説明になってないか。）簡単な地図をそえておきましょう。

ハイスコアのメッカ

店の入口には当然大型筐体、店の奥がマージャンゲームなど。中ほどのメインフロアがいわゆるテーブルゲームだ。

極めてオーソドックスなゲーム台の配置であるが、とにかく店内が明るい。

もともとは、いわゆるオーナーのいる個人経営の店だったらしいんだけど、現在はナムコ系に参列しているそうです。キャロット系独特の、きれいな内装はそこからくるんですね。

店の敷地面積は約150㎡。台数は約50台ほど。

広過ぎもなく、狭過ぎもなく、実に居心地のいい店なんだけど、やはりこれだけ人が集まってくるのは…。

P㋟君にその秘密を聞きました。

「やっぱり、うちは主要なゲームはちゃんと揃えてありますから。それに店員はゲーム好きの人間が多いからメンテナンスもしっかりしてますよ」

うーんなるほど。実に平凡な答えだけど、このあたりまえのことを実行することが何よりも大切なことなんですよね。

もちろん、イエローハットがハイスコア集計しているから、ハイスコアラーが集まりだしたというのが、そもそもの始まりなんだろうけど、やはりそれなりにいい店で、毎日の努力が積み重ならなければ、お客は正直だから、やってこないし客層も安定しませんよね。

「近くに予備校がある事もあって、お客さんの入りは盛況ですよ。多いときは、人をかきわけるようにしてないと進めない位で…」

と、P㋟君。逆に日・祭日の方が客足は少なかったりするそうです。そこのところをどうするかが、イエローハットの今後の課題だし、店員さん始め店員の皆さんの腕の見せ所なんでしょう。頑張ってほしいですね。

ボードを見れば

いわゆるマニア（いやな言葉だなあ）だけでなく、一般客もかなり多いらしく、そんな店の活気を一番良く現わしているのがハイスコアボードでしょう。

ボードを見れば、その店の考え方や品格がわかる、とはよく言ったもので、イエローハットのボードもカラーで見せられないのが残念なほどの、きれいなものでした。感心しました。

もちろん、これだけの数のハイスコアプレイヤーが集まる店だから、ただ単にハイスコアを出しに来る店なのでなく、プレイヤー同士で情報交換をしたり、話をしたり、コミュニケーションの場にもなっているそうですね。

いいお店には自然と人は集まるし、人が集まるお店には、それなりの雰囲気、空気が自然と出来あがってくるものです。イエローハットでは、それをつくづく実感しました。

個人的にもいつか又、遊びに行きたいお店ですね。

㊟名古屋市中村区則武1―11―9

☎（052）452―5602

（GOD）

ウィルトークタイトーきしゃば店

鹿児島県鹿児島市下荒田3-38-18　☎(0992)56-7852

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ニンジャウォーリアーズ	185,240	KGC-やしゃなり	6面まで(クリアしてない)(イージー)
2	シルクワーム	1,864,300 2,133,800	ヘリ KGC-KID ジープ KGC-NAR	11面まで
3	火激	全面クリア	KGC-あうあう	
4	レインボーアイランド(エキストラ)	9,999,990	KGC-変人	ラウンド38
5	忍	317,990	BEE	ALLクリア
6	究極タイガー	9,265,310	KGC-KENちゃん	ラウンド887
7	オペレーションウルフ	499,750	JPS	2周目の4面
8	熱血高校ドッジボール部	593,500	西野　誠	3周目アイスランド
9	スーパーリーグ	1,332,100	KGC-MAC	大リーグ9回裏逆転負け
10	Dr.トッペル探検隊	?	KGC-NAR	6面まで

神宮前キャロットハウス ☆＝6

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	グラディウスII	724,800	MELT-TAG	1コイン ノーマル 2周目4面
2	シルクワーム(1P, ジープ)	3,621,800	MGF-NJP 渕野	3機設定ノーマル ROUND12
3	シルクワーム(1P, ヘリコプター)	2,369,800	MGF-NJP NYA	3機設定ノーマル ROUND11
4	シルクワーム(2P)	5,819,700	MGF－渕野 MGF－NYA	3機設定
5	レインボーアイラント(EX)	9,999,990＋α	MGF-NJP EVE	1コイン ノーマル ROUND34
6	ビジランテ	123,240	MELT-TAYO	1コインノーマル 全5面クリア
7	チェルノブ	445,300	MGF-NJP 渕野	1コイン 3人設定 全面クリア
8	スーパーリーグ	4,894,650	MGF-NJP 渕野	1コイン 7試合
9	悪魔城ドラキュラ	311,600	MGF-NJP ZIN	2周目4面
10	スーパーコントラ	10,977,800	MELT-YANCHI	1コイン ノーマル 2周目3面

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1－10－10　☎

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	ファイナルラップ	2′32″48	TK.	1コイン全面
2	コンチネンタルサーカス	4,850,910	JDA-JUN	1コイン全面
3	グラディウスII	1,363,600	VAC-WHD	ステージ6
4	アフターバーナーII	HIT＝1,320	ROI	1コイン全面
5	ビジランテ	61,150	VAC-GMS	ステージ5
6	ニンジャウォーリアーズ	286,660	Cherry	最終面
7	レインボーアイラント(EX)	9,999,000	X68K	ステージ30
8	サンダーブレード	5,158,870	KGC-TOK	
9	シルクワーム	2,399,600 1,830,800	VAC-DOG VAC-WAR	9面ジープ 11面ヘリ
10	チェルノブ	91,200	MYN	3面

☆ハイスコア掲載店にお願い

次のことがありますと掲載が不可能になりますのでご注意下さい。

①お店の認印・または、記入者の印が無い場合

②常連者がハイスコアを記入してしまったハイスコア表。

③スコアがおかしい店（ウソスコアや初期設定など）。

④正規の用紙以外に記入されてきたスコア表。

⑤他人を中傷したスコアネームなどでハイスコアを申請したもの。

☆個人申請について

個人で葉書などでハイスコアを申請する場合「①機数設定②エクステンド設定③バージョン・タイプ④備考⑤店長印」が抜けていると集計しませんからご注意下さい。

HI-TECH SEGA延岡店

宮崎県延岡市幸町3-110　島津ビル1F　☎(0982)32－6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	サンダーブレード	4,212,510	MGF-NJP KON	クリア 2ミス DXタイプ
2	ファンタジーゾーンII	4,706,000	RAGIC MGE	クリア
3	ソニックブーム	425,970	めるとたん	RD＝10
4	エンゼルキッズ	426,720	ETC	クリア
5	忍	516,000	Y. M	クリア
6	チェルノブ	116,200	GO!	
7	スーパーハングオン(シットダウン)	2′48″78	AFT	
8	スーパーハングオン(シットダウン)	6′46″53	AFT	
9	アウトラン	4′48″53	ゴトちゃん	Aコースだよ～ん
10	アウトラン	4′41″59	TKS	Dコース

ゲームプラザ

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)362-0992　☆＝7

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　　考
1	グラディウスII	2周目5面	C. M	テーブル
2	レインボーアイラント(EX)	27,019,080	SNP-ⓃBRN	コマンド⑩ストック×0 クリア
3	ニンジャウォーリアーズ	426,850 364,100	SNP-ⒼALTHEA	ノーマル イージー全面クリア
4	シルクワーム	4,223,200 2,604,000	SNP-ⓃKYO NMC	JEEP. R.12. ループあり HELI. R.11. 永久なし
5	悪魔城ドラキュラ	999,900＋α	NMC 他数名	R-27 カウンターループ
6	Mr. HELIの大冒険	1,137,860	NMC	クリア
7	ビジランテ	84,250	MJN	クリア, 5機設定, 残2
8	パックマニア	1,478,280	SNP-ⓃONC	R-23
9	ドラゴンスピリット	1,752,560	SNP-MTR	クリア, 5機設定
10	ニンジャウォーリアーズ	全面クリア	SNP-ⒼALT. SNP-ⓃNOR. BRN,Zoo	ランクイージー

頑張ったぜ コーナー

●まだ1周しか消してないけどグラⅡはおもしろい。しかし、それ以外におもしろいゲームが少ない気も…。アーケード・ゲーム界に明日は来るのか？

（GOD）

●グラディウスⅡの記事はどうでしたか？　これからもじっくりと攻略していく予定なので期待して下さい。意見待ってます。

（FISCHER）

●レイメイズは良いですョ。アルカノイド、ダライアスと来た藤田さん、趣味に走りましたとおっしゃっておられましたが、充分に魅力のあるゲームになっていると思います。これからも、独自の要素を持つゲームを作ってください。

（JOE＝“情”）

●ゲーメストオリジナルノートのプレゼントに多数の応募どうもありがとう。あのノートをどう使うかは君の自由。「ケイ線もないし、何に使うの？」と言ってる君は自由な発想力に欠ける!!　ちなみに次号のアイランドはイラスト特集。期待してね。

（Good Luck Over は死の宣告　御旅屋）

●友人たちが東西ダブル合格したというのに、私は…。う～む、ぼやぼやしてるとズルズルパターンにハマってしまふ（ハマっている？）。今年こそは気質の受験生になるぞ（去年もこんなことを言っていた気がする）！　予備校に見切りをつけて真の大学生になれるでしょうか？

（じーぶー）

●最近いそがしくてゲームするひまがないんだよん。某予備校に入ってしまった日には…。

（Z・BOY）

●ビデオゲーム以外にもなかなか通なゲームがある。チキンJUNPなるエレメカがそうだ。発想になにかただならぬものがある。う～む。

（チキンCHAMP　C・C）

●4月の初めに名古屋に行きました。また、夏に行くことがあるかもしれないのでその時はよろしく。（九州まで足をのばすかも）しかし、旅行に行ったおかげで今月は早くも金欠。これはピンチ!!

（グロブダー85面・悠理）

●初めまして、漢です。高速迷路、自分でハマッてりゃ世話無いですねぇ。ジグラットさん、お体に十分気をつけて下さいね。

（漢炎剣）

●清水ルミ子ちゃん、4月号のクイズは残念でした。でも丁寧に書いてくれてありがとー。また挑戦してね。

（APAPA）

●フフフ、私は麻雀の修業の旅に出るので編集部を引退することになってしまった。淳子、待ってろよ!!

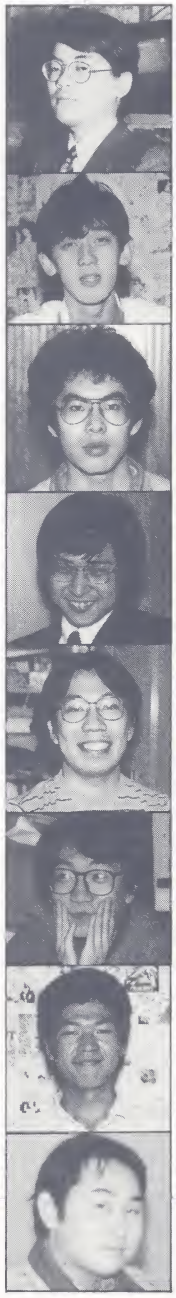
（ATSU）

●私はいよいよ受験生。恐怖の1年がやって来る、ってか。

（T・J）

●Rータイプのビデオ、もう見てくれたかな。Rータイプもそうだけれど、いいゲームはストーリー性とゲーム性が両方すぐれているということが言える。それにしても名作とは少ないものだなあ。

（ぜんじ）



次号（7月号）は5月30日発売

●気持は落着いたかい？●月曜日ナノダ　担当編集長・GOD鈴木

強力クリンナップ

ギャラクシーフォース
グラディウスⅡ

攻略のってるぜ！

●アサルト／ベラボーマンの攻略も期待してくれ

GAMEST 6月号

■昭和63年6月1日発行　第3巻6号通巻21号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印　刷　耕文社

©1988 新声社　雑誌03659-6

◆編　集
御旅屋喜久　山河悠理　大和和大　ああるじいぶう　漢炎剣
GOD鈴木　石井ぜんじ　鈴木炎　下田淳　C・C　栗原桃郎
Z-BOY　T・J　APAPA　YOU・A　Joe山田　PON　FIS
植村伴北　POP小玉　U・V　ZURU
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画
古本如洋　松川由雄　AGC

本誌からの無断転載を禁じます。



ゲームの画面より美しいデモ画面。

思わず熱くなる！ 4人同時プレイ

ホットロッド

©セガ


落石には注意。


ラフな道はすべりやすい。近道もできるよ。

行く手には雪道、砂漠、崖道など難所が待ち構えている。油断は禁物。ハイテクを駆使して走破だ!!　全30ステージ。


雪崩もあるぞ。

セガから4人同時プレイのドライブゲームが出た。その名もホットロッドだ。今までの体感ゲームとは違って体感じゃなくて、機械は動かない。しかし体感ゲームとはまた一風変わった趣があるぞ。かつてのアタリのグラフィックにちょっと似ている。

とても日本で作ったとは思えないアメリカ感覚のノリのグラフィックを楽しもう。

改造してパワーUPだ

このゲームの特徴は、どんどん改造してパワーUPしていくことができるところにある。そもそもHOT−RODというのは改造車という意味なのだ。

それでは、どこが改造できるのかというと、まずタイヤだ。タイヤは面によってそれぞれ選んで使い分けていくのがかしこい方法だ。スピードタイヤ、ラジアルタイヤ、スノータイヤ、スパイクタイヤ等がある。

また、エンジンも改造できる。いいエンジンをつめば速くなって有利だ。でもエンジンは高いので速くゴールインしてお金をためないとなかなか買えない。一番高いエンジンは1万もする。

他にもタイヤのグリップを良くするウイングや衝突した時の耐久力を増すバンパー等も買えるぞ。


砂の中に飲みこまれるな。


海岸通り。海の中にも入れるぞ（死ぬけど）。

ゆっくりリズムのレースゲーム

ゲームのルールは簡単。ガソリンが尽きる前にゴールインすればいいのだ。でもガソリンは面をクリアするごとに補充されるとはいえ、だんだん減ってくる。そこで、道に落ちているガソリンをうまく拾っていかないといけない。

また、道には列車や岩、ナダレや海など各面ごとに特色を持った難所がある。面を見てみるだけでも面白いぞ。

レースとしてはすごくゆっくりした展開だが、一度道にぶつかってしまうとすごく遅れてしまう。ノンビリ感覚でしかもハイテクニックが要求されるゲームだ。4人でプレイすれば楽しさ倍増かもね。

（ぜんじ）

改造のパーツのあれこれ。




崩れた道の所からは落ちるので注意。


川の河原にガソリンがある。

グラディウスファン1000万人の皆さん。

人気絶頂!!

グラディウスII

©コナミ

キャラクターの原画が送られてきたよ。1周クリアした君も、3面でハマッている君も10ページのグラディウス攻略と見比らべながら楽しんでほしいのだ。

4面

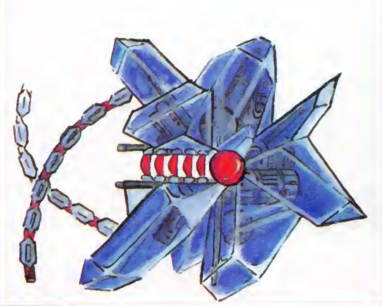
この面は先月号で紹介していなかったけれど、前作の4面がアレンジされたようなものになっています。ミサイルが2－WAYだと楽ですよ。くせ者は多方向に弾を散らすJT－16（資料参照）です。出たら早めに破壊しないと地獄を見るでしょう。

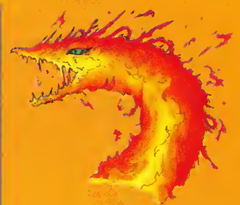
ボスは破壊不能なミサイルを5発出してきて、前部のハッチを壊すと、極太のレーザーを発射してきます。レーザーは甘く見ていると殺されますよ。



この写真は安全地帯のヒントだよ。

クリスタル・コア





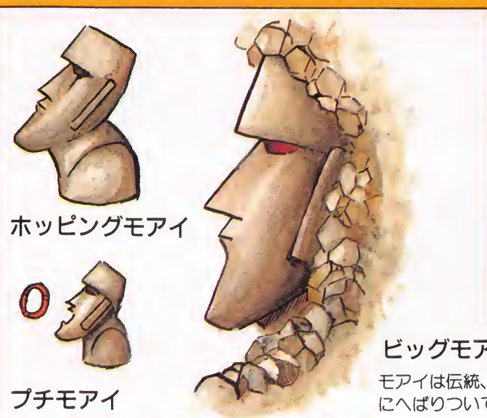
ファイヤードラゴン
もっぱらヘビと言われているファイヤードラゴン。



これが必殺!! サイドアタックだ。



フェニックス
原画からこのように美しいものだったんですね。



ホッピングモアイ

プチモアイ

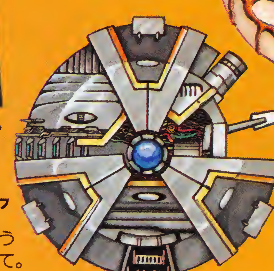
ビッグモアイ
モアイは伝統、親はこんな所にへばりついていたんですね。



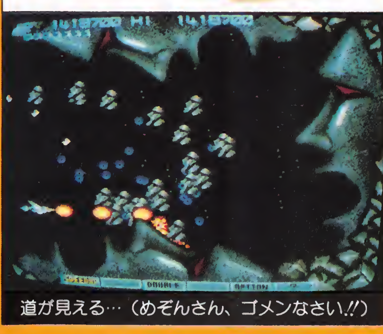
このボスは下に引きつけると楽だよ。



ビッグアイ
ゼロスフォースがグロテスクになるとこうなる!?



カバード・コア
さすがコナミさん、このように難しいものを作ってくれて。



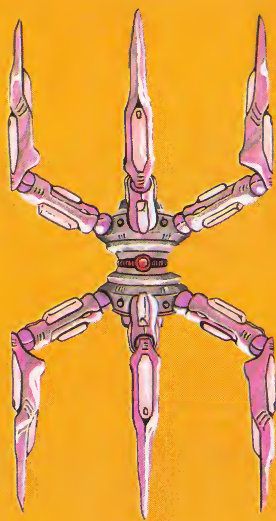
道が見える…（めぞんさん、ゴメンなさい!!）



これは良い写真。ここがはまり場所の人も多いんじゃないかな。

7面

サラマンダ、ライフフォースをやったことのある人には涙もののステージです。始めにカプセルをもっているザブⅢがでて、次にノーマルのザブⅢがでます。そして、なつかしのゴーレム、テトラン、ガウ（白いゴキブリ）、イントルーダが順番に出てきて、最後にオリジナルボスのカバード・コアがでてきます。詳しくは攻略の方を見てください。



クラブ

とうとう無敵のキャラがでてしまった…強い!!



ここも安全地帯。自機の当たり判定は結構あまいのだ。



ビッグ・コア・MARKⅡ

最高に良いデザイン、ジェット噴射にも注目だ。

ビッグ・コア・MARKⅡ

さらにこの腕の動きは…デザイナーは誰？



GOFER

前作のノーミソはゴーレムにそして今ゴーファーに。



まずは小手調べ。上下運動をうまく見切れ。

最終面

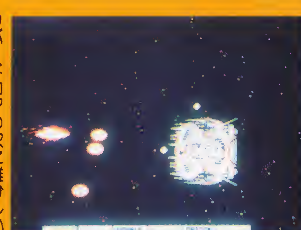
４面で出てきたダッカーなどが再登場して多種多様な攻撃をしかけてきます。

とにかく何回もやれば道は開けてきますのでがんばってください。

（頭が涼しいＴＪ）



ミサイルもうちこめ!!触手のだす弾にも要注意。



カバードコアの次に難かしいのでは？　気長に、気長に。



私は目玉をガウガウだします、レーザーもガウガウはきます



実は安全地帯が…。こいつにはミッソーがよく効くよ



6位のネーム入れは遊べるよ。



RGOLIST

結局私もザコなのね。



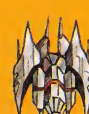
オプション・ハンター

べったん坊やを食いますよ。



ANOZEL

私はホーミングザコ!!



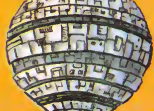
KILL

あなたは何匹、私を殺しました？



AIFON

最終面であなたを苦しめてます。



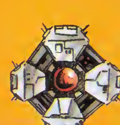
デス・モール

私は何者？　地球丸…。



ZENOFON

私は撃ちにくい所にいるのだよ。



ZALK

デストロイ・ゼム・オール!!



CARST・DACER

６位のデモで動かしてくんさい。



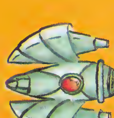
JT−16

はじけるおいしさ!!



MOID・H

イエローモンキーはきますよ。



SEZOLL

ザッコーザッコーザッザッザッコー



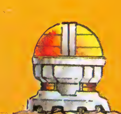
SEFON

高速迷路であなたを苦しめます。



ZMIN

ハッチの開き方がいきでしょ。



GARLIN

私は０点をはきます、０点を。



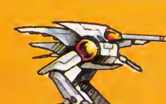
MEKSURION

ジャップ!!　イエローモンキー!!



KSUARRL

私はKILLではない。で〜す。



VF−88A・DACER

２連ダッカーマークⅡ



ROPER

もう誰も私を倒せない。

このスピード感はまさにF-1感覚だ

F-1ドリーム



デモ画面に出てくるレーサーの顔。

©カプコン



敵車もエンジントラブルを起こしたりする。



F 3000 のファイナルのスタート。

4つのコースはそれぞれこうなっている。また、ターボ車かノンターボかの選択はここでできるよ。



ブォォォーン
カプコンがアクセルを踏み込んだぜ!!
勇気があるなら挑戦しろ
味のワカル男なら試してみろ
本物のF-1感覚はこれだ!!

シンプルで奥が深いぞ

カプコンから遂にレーシングゲームが出た。それがこのF-1ドリームだ。

筐体ゲームと違ってテーブルのF-1レースゲームだ。画面はシンプルだが、ゲーム内容は非常に奥が深いぞ。絶妙のレバーさばきが必要とされる。レースゲームというと筐体ものをすぐ思い浮かべるかもしれないが、このようなテーブルゲームも味がある。1回やったらやめられなくなるぞ。

しかも、今ならF-1レースに出場して、カプコンに応募すれば本物のチェッカーフラッグがもらえるぞ。うまくなるしかない!!

操作方法
ボタン2つと8方向レバー

ボタン2つと8方向レバーで車を操作する。

レバーの操作は入れた方向に車が向くという単純なものだが、ナナメに入れてからレバーを中立に戻しても車の向きは変わらない。そのままナナメに走っていく。この特徴をしっかり覚えておこう。

レバーは16方向に車の向きを変えられるので、微妙な操作が可能だ。また逆に微妙な操作が必要とされるとも言える。

ボタンはアクセルの代わりになっていて、左はローで右はハイだ。要するに、左ボタンで発進して右ボタンに変えるわけですね。

初めの車の選択でターボ車を選んだ場合は、2つのボタンを同時に押すとターボがかかる。実際には、右ボタンを押している状態から左ボタンを押してターボをかけることになる。

ゲーム構成
これがF-1レースだ

まず、お金を入れると初めにネーム入れがある。このネーム入れをすると、その次にコースの選択をしなければいけない。4つのコースがあるが、左上のコースが最もやさしくて、左下のコースが最も難しいと思う。

コースを選んだら、今度はターボかターボでない車かの

カプコンから―

F-1ドリーム・オリジナルグッズ大プレゼント!!

今、カプコンのレーシングゲーム「F－1ドリーム」でポイントランキング（YOUR PTS）を12ポイント以上取ると、ライセンスカードがもらえるよ。又、応募先着順500人には本物のチェッカーフラッグももらえてしまうのだ。そして、100人にはカプコンゲームミュージックレコードがもらえるのだ。

応募方法を説明すると、まず、F－1ドリームをプレイしてポイントランキングを12ポイント以上取る。即、店員さんの所に駆け走る!! すると、店員さんがライセンスカード申し込み書（葉書き）をくれるので必要事項を書く。最後にその葉書きをポストに投げいれる。

そうすると、先着順によってグッズがもらえるわけだ。

さあ、君も今すぐゲーセンに行ってF－1ドリームにチャレンジ!! チェッカーフラッグは君を待っている。

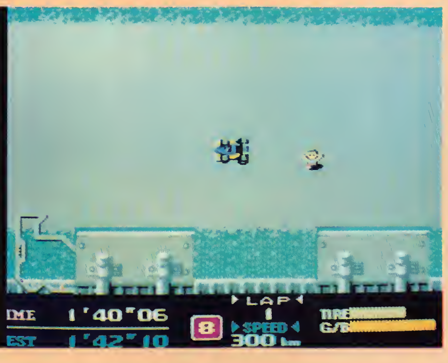
（T・J）



ドライバーが飛び出してきた。



6位以内に入らないといけないぞ。



必ず飛び出してきて絶対死なない謎の子供。



ピットインしたところ。



3位以内に入れなかった時は表彰されないよ。



6位入賞できなかった。ゲームオーバーだ。



リタイヤしてしまった。しまった。

どちらかを選ぶ。ターボの方が最高速は速い。テクニックさえあればターボ車の方が速く回れるぞ。

左下のコースのように、急なカーブの多いコースはノンターボの車でもいいかも。

初めは予選が行われる。この予選は他の車がいないので思うぞんぶん走り回ってコースを覚えよう。予選はどんなにヘタクソでも本選には出られる。ただし、予選で記録が悪いと本選でのスタート順位が下がるので注意してくれ。

次は本選、本番に移る。予選は1周だけだが本選は2周してゴールインだ。2周した時に6位以内に入らないと次に進めずゲームオーバーとなる。

6位以内に入賞するとポイントがもらえる。もらえるポイントは順位によって違って、1位だと9点だ。このポイントが12点になるとF－1に進める。今までのレースはF－1ではなくて、F3000のレースだったのだ。

12点ポイントが取れずに4コース、クリアしてしまうと、F－1に行けずにゲームオーバーになってしまう。でも4つのサーキットを回る実力があればF－1レースに出場できるだろう。

F3000の本選で5位以内に入ると、車の性能がUPする。例えば、ターボ車だと最高300キロまで出るが、パワーUPすると320キロまで出るよ。

12ポイントF3000で獲得すると、4つのコース全部を回らなくても次のレースからF－Fレースとなる。ここからが本番だ。

F－1レースは400キロという異常なスピードが出るのでコーナーリングが非常に難しい。これが本場のF－1レースだ。F－1レースはいいぞ。おめぇもF－1を体験するしかねぇだ。







彼女が何者かにさらわれた!! 口元を見て南極1号やミス大阪2号を想像してはいけない。

列島縦断 熱局雀士

とらわれの彼女を救うため熱局雀士は一人旅。行く手をはばむ美女達をなぎ倒し、ハッピーエンディングへとまっしぐら!?

アイテムを制する者女王を制す

アイテムは別表の通り14通り。ルートのとり方によりツモパワー、配牌パワー、ドラパワーをそれぞれ戦略的にUPさせることが女王打倒へのキーポイントとなります。

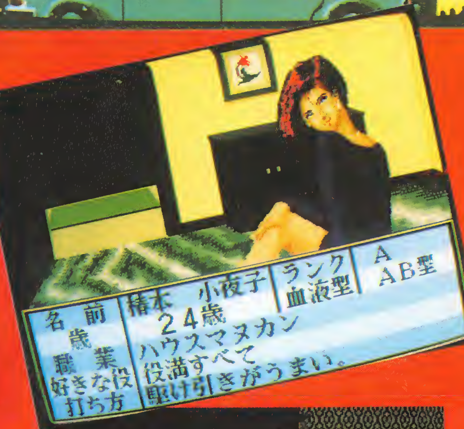
A（八戸）→G（仙台）→J（前橋）のルートでツモパワーを最大に、B（弘前）→D（盛岡）→?のルートで配牌パワーを最大にすることができます。

ドラパワーUPアイテムはおっさん（ヤンキー兄ちゃんもいる）が持っています。プレイヤーが勝ち抜いた時、得

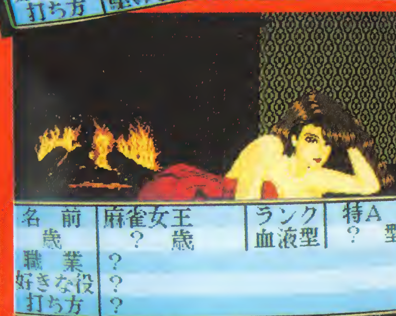
アイテムを利用せよ

アイテム	効果
スタミナ「ツキツモールC」ドリンク	ツモが良くなる
御払棒	リーチ後上り易くなる
手錠	配牌が良くなる
御守り	相手に振り込み難くなる
三色ダンゴ	配牌が良くなる（順子目がふえる）
手袋	ツモが少し良くなる
ワラ人形	相手の配牌が悪くなる
印籠	相手が振り込み易くなる
3D-メガネ	次の対戦1回のみ透視ができる
ニコチャンバッヂ	配牌が良くなる（対子目がふえる）
指輪	？？？？？
電卓	相手が必ずリーチをかける
ドカヘル	ドラ牌がつき易い
ウチワ	裏ドラがつき易い

©1988 V-SYSTEM



新宿の強敵。彼女に勝てば女王との対戦。好きな役が役満すべてなんて…。



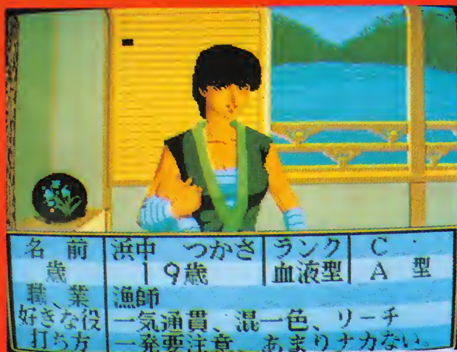
最後の敵、麻雀女王。そのデーターは全て謎。



女王の持ち点は最初から28、000点。四暗刻単騎のダブル役満で見事勝利をおさめた瞬間。



ついに女王を倒した!! 見事なプロポーション。とらわれの彼女よりこっちの方がいいなあ、私は…。



女だてら職業が漁師とは…!?


ブリッコしても許さんもんね。


エンディングでは登場するすべてのギャルのヌードが拝めるぞ。ありがたや…。

麻雀女王打倒への道

点が高ければ高いほど登場しやすくなります。

H（福島）のキャッシーが持っている3Dメガネは次回1局のみ相手の牌を透視することができます。一度お試しあれ。

神経衰弱ゲームをあなどるな!!

ギャルに勝つと次の対戦相手に進むのですが、その前に神経衰弱ゲームがあります。1組できるごとに1000点持ち点が増えるので、気合いを入れましょう。

具体的なGAL攻略

①よく鳴くギャル（弘前、仙台、前橋など）に対しては、門前で勝負!! 鳴かせないように注意しましょう。

②山形のギャルは手役をつくるのに凝るので、早上がりも1つの作戦です。

③時には自ら鳴いて場を乱すことも必要!?

RPG的な要素を含んだ熱局雀士。君はとらわれの彼女を救い出し、見事ハネムーンへと旅立つことができるかな？（おたや）


女子大生というよりはさながら未亡人。



オッさんと暴走族。
はっきり言って浮いてます。

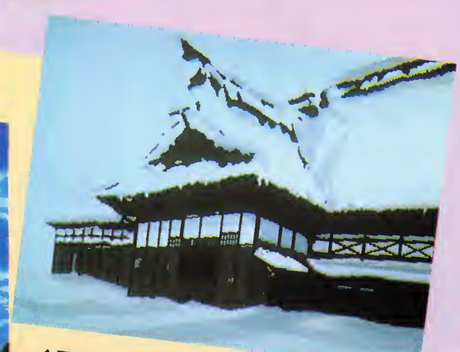


エンディングを一部紹介。
ハネムーンへと旅立つ2人に幸多かれ!!








全国の名所めぐりも楽しめるゾ。

©1988 SNK CORP.



① (タイトル)

君は翼君になれるか? それとも…

ファイティングサッカー

SNKのスポーツゲームにはハズレがほとんどない。タッチダウンフィーバー、ファイティングゴルフそしてパドルマニアしかり。今回は期待のサッカーだ!!

カーソルの色▶



プレイヤー1	赤
プレイヤー2	青
プレイヤー3	黄
プレイヤー4	緑

今度はなんだ!?

ホントにSNKさんのスポーツゲームは良く出来てる。

タッチダウンフィーバーは玄人好みではあったが、実戦さながらの「味」が表現されていて、のめり込みそうになったし、ファイティングゴルフは、それに「ショーマンシップ」を加えた形になって、第三者に「魅」せるというものだった。

パドルマニアに到っては……何のスポーツだったんでしょうねえ。まあ、無条件に楽しめた。

そして今度は、大衆性の高いサッカーだ。

充分に期待できるだろう。

特長の第一は4人同時プレイ

なんと言っても、4人同時プレイ。

対戦形式はパドルマニアと同じ。コンピュータと対戦する時は、トーナメント方式の勝ち抜き戦となります。

予戦

第1試合。オリンピックとなり、ブラジル(いきなり!)と対戦。

第2試合。西ドイツと対戦。

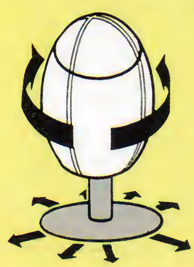
第3試合。フランスと対戦。

決勝。アルゼンチンと対戦。

また、プレイヤー同志で対戦する場合は、1勝負のみですが、コインの投入数に応じて、時間延長します。

コンピュータと対戦の場合、コンティニューすると、最後にプレイした試合から再挑戦することになる。

もう一つの特長は、ループレバーなのだが、こちらは操作の所で。


◀ループレバーを倒した方向にプレイヤーが移動。レバーを回してカーソルをキックしたい方向に向ける。

操作方法

コントロールパネルに載っているのは、「ループレバー」とボタンが2つという点を、まずわかってもらおう。

カーソル(キャラ)

プレイヤーの色は、人数に応じて順に赤・青・黄・緑。

ループレバーを倒した方向に、カーソルのついたキャラが移動する。これ、当然。

で、ループレバー回してキックしたい方向を制御する。

ボールを持ってる

左ボタンで、ショートキック。近くの味方にパスする時に使おう。

右ボタンはロングキック。センタリングには重宝するね。

ゴールの近くではシュートだ!!

キーパー

便利かどうかは何とも言えんが、キーパーはコンピュータが制御する。そして、パスもやってくれる。(そのアルゴリズムなんかを公表してくれると、やり易くなると思うのだが…)

(JOE山田)



トーナメントは、この様になるのね。



得点! 右の小さい数字はタイム。



スローインでしょうか? 矢印見える?


多人数プレイだと矢印に色がつきます。

ゴールへシュート！勝利をわが手に。



ファイティングサッカー

FIGHTING SOCCER

スリリングな操作感。ショートパス、ロングパス、そしてドリブル、ヘディングも思いのまま。
実際のルールそのままにファイトあふれる戦いをプレイ。強豪を相手にさあ、シュートを決めろ！



新・登・場

SNK

株式会社 エス・エヌ・ケイ

大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12号
TEL.06-338-7007 FAX.06-338-7150
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
TEL.03-865-9433 FAX.03-865-9437

今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス 東京(03)865-4791／大阪(06)338-2570

ゲーメスト 6 NO.21
昭和63年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第6号通巻21号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324
定価480円 (送料60円)

KONAMI

甦れ、グラディウス!

迫力の全7ステージ
パワーメーターセレクト制

おおくのゲームフリークたちを熱狂させた「グラディウス」、待望の続編ついに登場!
他のシューティングにはない、パワーメーターセレクトにより独自の攻略を可能にした、
タクティカルシューティングゲームだ!




1st. 人工太陽


2st. エイリアン


3st. 結晶


4st. 火山惑星


5st. リベンジ オブ モアイ


6st. 高速スクロール


7st. ゴーファー艦内

VIDEO GAME
GRADIUS II
GOFERの野望 TM
(ゴーファー) (やぼう)
© KONAMI 1988

コナミ株式会社
本社(サービスセンター) 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 TEL. 03(264)5678
大阪支店(サービスセンター) 〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号 TEL. 06(334)0335
札幌営業所 〒060 北海道札幌市中央区北一条西5丁目2番9号 TEL.011(232)3778
福岡営業所 〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号 TEL.092(715)2367

雑誌03659-6